

GUIDO HOFFMANN & JENS-PETER SCHLIEMANN



DREI
MAGIER

DIE VILLA DER VAMPIRE



VILLA OF THE VAMPIRES LA VILLA DES VAMPIRES LA VILLA DEI VAMPIRI

Auf geht's zum munteren Knollen-Rollen!

In der verlassenen Villa steht das große Vampirfest an, welches alle 99 Jahre dort stattfindet. Aber was ist das? Die hochbetagten Vampire „pennen“ noch seelenruhig in ihren Särgen. Ihr schlüpft in die Rolle der Kindervampire und versucht, mithilfe von drei Vampir-Fledermäusen, die Knoblauch-Knollen in passende Gräber der Vampir-Villa zu bugsieren und so die alten Vampire aufzuwecken. Aber wo genau haben sich eigentlich die wohlbetuchten Vampire versteckt, die viele Vampirpunkte bringen? Wer von euch sammelt mit Geschick und einer Portion Glück die meisten Vampirpunkte und gewinnt am Ende das Spiel?

Inhalt

3 Knoblauch-Knollen

3 garlic bulbs
3 têtes d'ail
3 teste d'aglio



1 Würfel

1 dice
1 dé
1 dado



Villa mit 3 Fußböden

Villa with 3 floors
Villa avec 3 planchers
Villa con 3 pavimenti



Let's get ready to roll the garlic bulbs!

The deserted villa is awaiting the great vampire feast which is held there every 99 years. But, what's this? The age-old vampires are still "snoozing" peacefully in their coffins.

You slip into the role of the vampire kids and try, with the help of three vampire bats, to steer the garlic bulbs into the right graves of the vampire villa and wake up the old vampires. But where exactly are the well-off vampires hiding who will bring you a lot of vampire points? Who can collect the most vampire points with skill and a bit of luck and end up as the winner of the game?

Content

1 Sanduhr

1 hourglass
1 sablier
1 clessidra



3 Vampir-Fledermäuse

3 vampire bats
3 chauve-souris vampires
3 pipistrelli-vampiro



1 Dach

1 roof
1 toit
1 tetto



C'est parti pour faire rouler joyeusement les têtes d'ail !

La grande fête des vampires qui a lieu tous les 99 ans dans la villa abandonnée va bientôt commencer. Mais que se passe-t-il ? Les vieux vampires « roupillent » encore tranquillement dans leurs cercueils. Vous vous glissez alors dans le rôle des enfants vampires et vous essayez, avec l'aide de trois chauves-souris vampires, de transbahuter les têtes d'ail dans les tombes appropriées de la villa des vampires et de réveiller ainsi les vampires. Mais, au fait, où est-ce que se cachent les riches vampires qui rapportent beaucoup de points vampiresques ? Qui parmi vous accumule avec habileté et un peu de chance le plus de points vampiresques et gagne la partie à la fin ?

Contenu

41 Grabsteine

41 Gravestones
41 Pierres tombales
41 Lapid



17x



16x



8x

3 Villa-Türme

3 villa towers
3 tours de villa
3 torrioni



Andiamo a far rotolare allegramente le teste d'aglio!

Nella villa abbandonata è in programma la grande festa dei vampiri, che si tiene puntuale ogni 99 anni. Ma che succede ? I vecchi vampiri „pisolano“ ancora come angioletti nelle loro bare. Voi dovete fare la parte dei bambini-vampiro cercando, con l'aiuto dei tre pipistrelli, di trascinare le teste d'aglio nelle bare dei vampiri corrispondenti per dare una svegliata a quei vecchietti. Ma dove si nascondono esattamente i vampiri benestanti, che portano molti punti-vampiro ? Chi di voi sarà così bravo – e anche un po' fortunato – da raccogliere il maggior numero di punti-vampiro e venir proclamato alla fine il vincitore del gioco ?

Contenuto

1 Gräfin Eckzahn (= zweiteilige Steckfigur)

1 Countess Fang (= two-part snap-together figure)
1 Comtesse canines (= figurine enfichable en 2 parties)
1 Contessa Canino (= figura da incastrare in due pezzi)



1 Graf Knolle (= zweiteilige Steckfigur)

1 Count Garlic (= two-part snap-together figure)
1 conte tête d'ail (= figurine enfichable en 2 parties)
1 conte D'Aglio (= figura da incastrare in due pezzi)



Einmalig vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle Teile der **Vampir-Villa** und die restlichen Spielmaterialien vorsichtig aus der Pappe. Entfernt zusätzlich die vorgestanzten Löcher aus den Fußböden, Türmen und dem Dach.

Baut die **drei Fußböden** sofort passend in die Villa ein. Steckt jetzt noch **Gräfin Eckzahn** und **Graf Knolle** zusammen.

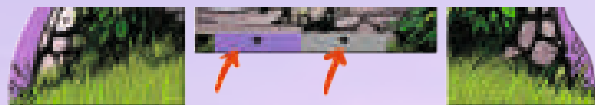


Die drei Fußböden könnt ihr nach dem Spielen für immer in der Villa lassen. Das macht den Aufbau für die nächsten Spielrunden einfacher!

Vor jeder Spielrunde

Nehmt das ganze Spielmaterial aus der Schachtel und legt diese in die Tischmitte.

A Steckt die **drei Villa-Türme** passend in die Schlitzte der Villa. Welche Türme wohin gehören, könnt ihr ganz einfach an den farbigen Icons auf den drei Türmen erkennen. Diese sind jeweils den Fußböden in der Villa zugeordnet.



B Anschließend befestigt ihr das **Dach** auf den drei Türmen.

C Steckt die **drei Vampir-Fledermäuse** in die runden Löcher des Daches.

D Stellt die **Sanduhr** in die Mitte der Vampirvilla.

E Stellt **Gräfin Eckzahn** und **Graf Knolle** neben die Villa und haltet den **Würfel** bereit.

F Trennt die **Grabsteine** nach ihren drei unterschiedlichen Formen und Rückseiten. Nehmt jeweils alle Grabsteine einer Art und legt sie verdeckt auf den Tisch. Mischt diese Grabsteine und bildet damit einen verdeckten Vorrat. Haltet die drei Grabstein-Vorräte getrennt voneinander neben der Villa bereit.

Legt nun in jedes der neun Gräber der Vampir-Villa offen einen passenden Grabstein hinein (Gräber 1-4: rechteckige Grabsteine, Gräber 5-8: sechseckige Grabsteine, Grab 9: runden Grabstein).



Beispielaufbau

Habt ihr alle Gräber mit Grabsteinen befüllt, dürft ihr euch ein paar Sekunden lang die einzelnen Motive einprägen.

Dreht danach alle neun Grabsteine um und legt sie **verdeckt** in das jeweilige Grab.



Immer wenn ihr im weiteren Spielverlauf neue Grabsteine in die Villa legt, zeigt ihr sie zuerst allen Mitspielern. Versucht, euch dabei möglichst viele Informationen über die Grabsteine zu merken!

G Legt jetzt die **drei Knoblauch-Knollen** auf ihre Startplätze. Wählt dazu gemeinsam euren **Schwierigkeitsgrad** für das Spiel aus:

Junge Vampire: Für eure allerersten Ausflüge in die Villa der Vampire wählt ihr am besten das Spiel für junge Vampire. Zum Start legt ihr die drei Knollen jeweils auf die drei unterschiedlichen Startplätze.



Fortgeschrittene Vampire: Für alle, die noch mehr Herausforderung in der Vampir-Villa suchen, ist das Spiel für fortgeschrittene Vampire genau das Richtige. Jetzt legt ihr alle drei Knollen auf den markierten Startplatz beim Stein-Fußboden.





Spielziel

In der Villa der Vampire geht es turbulent zur Sache: Da werden Knoblauch-Knollen in die Gräber der dösenden Vampire geschubst, um diese rechtzeitig fürs große Vampirfest zu wecken. Denn was verabscheuen Vampire bekanntlich am meisten? Ist doch klar: Knoblauch!

Und wusstet ihr schon: in den rechteckigen Gräbern schlummern meistens die Vampire, die nicht so viele Vampirpunkte bringen. Im hinteren Teil der Villa, in den teuren Prunksärgen, da dösen die wohlbetuchten Vampire!

Wer von euch am Ende die meisten **Vampirpunkte** gesammelt hat, gewinnt dieses vampirstarke Spiel.



Vor der allerersten Partie

Bevor ihr ins rasante Spielgeschehen einsteigt, sollte jeder von euch erst einmal die Vampir-Fledermäuse ausprobieren. Reihum versucht ihr, mithilfe der drei Vampir-Fledermäuse eine Knolle durch die komplette Villa zu befördern:

Fasst die Vampir-Fledermäuse hierzu nur oberhalb des Daches an und schwingt sie, um auf dem Boden der Villa eine Knolle gezielt zu schubsen. Dabei darfst du natürlich alle drei Vampir-Fledermäuse zu Hilfe nehmen, jedoch nicht mit der Hand in die Villa greifen und dort eine Knolle oder die Vampir-Fledermäuse berühren. Hast du diese Aufgabe erfolgreich gemeistert, suchst du dir gezielt ein Grab aus und kickst eine Knolle dort hinein.

Spitze – jetzt könnt ihr mit dem Spiel loslegen!



Vampirtipp für junge und kleine Vampire:
Spielt am besten auf einem niedrigen Tisch – oder vielleicht sogar auf dem Boden!



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und schlüpft in die Rolle des ersten Kindervampirs. Der Spieler rechts vom ersten Kindervampir erhält zum Spielstart **Gräfin Eckzahn** und stellt sie vor sich ab.



Der Kindervampir

Dein Spielzug besteht darin, mithilfe der Vampir-Fledermäuse möglichst viele Knoblauch-Knollen in passende Gräber zu befördern. Aber Achtung: deine Zeit ist begrenzt! Sobald das letzte Korn durch die Sanduhr gelaufen ist, endet dein Spielzug.

Los geht's!

Nimm die **Sanduhr**, drehe sie um und stelle sie schnell zurück in die Mitte der Vampir-Villa. Danach würfelst du und ermittelst deine erste Aktion, die du gleich in der Villa ausführen darfst. Deine Zeit läuft! Beeile dich, damit du möglichst viele Knollen in die Gräber rollen kannst!



Damit alle Mitspieler immer gut informiert sind, rufst du nach deinem Würfelwurf, welche Aktion du gewürfelt hast!

Die Würfelaktionen



Katze

Befördere eine Knoblauch-Knolle in ein Grab, das mit einem Katzen-Symbol gekennzeichnet ist (= Gräber 2, 4, 5 und 8).



Spinne

Rolle eine Knoblauch-Knolle in ein Grab, das mit einem Spinnen-Symbol gekennzeichnet ist (= Gräber 1, 3, 6 und 7).



Kröte

Befördere eine Knoblauch-Knolle ins höhergelegene Grab am Ende der Villa (= Grab 9)!

Achtung: In einer Spielrunde kann immer nur eine Knolle in diesem Grab liegen. Hast du bereits eine Knolle erfolgreich dorthin befördert und würfelst danach wieder „Kröte“, würfelst du sofort noch einmal.



Krone

Gräfin Eckzahn ist als einziger „erwachsener“ Vampir bereits seit einiger Zeit wach und hilft euch ein wenig bei den Vorbereitungen für die Feierlichkeiten.

Hast du die Krone erwürfelt, darfst du **eine der beiden folgenden Aktionen** wählen:

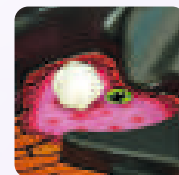
► Befördere eine Knolle in ein beliebiges Grab (= Joker) ...

oder

► ... rolle eine Knolle auf den Herz-Teppich von Gräfin Eckzahn.

Liegt die Knolle auf dem Teppich, geben dir deine Mitspieler sofort Gräfin Eckzahn und stellen sie vor dir ab.

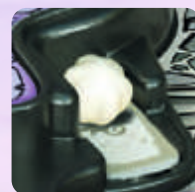
Wichtig: Eine Knolle, die du erfolgreich auf den Teppich von Gräfin Eckzahn gerollt hast darfst du später (nach einem neuen Würfelwurf) nochmals nutzen und dann von dort aus in ein passendes Grab rollen!



Steht Gräfin Eckzahn bereits vor dir, wählst du natürlich die Joker-Möglichkeit und beförderst eine Knolle in ein beliebiges Grab!

Nachdem du gewürfelt hast, beginnst du sofort mit dem Rollen der ersten Knolle. Je nachdem, welche Aktion der Würfel zeigt, versuchst du mithilfe der drei Vampir-Fledermäuse, die **erste Knoblauch-Knolle** in ein passendes Grab (oder auf den Teppich von Gräfin Eckzahn) zu befördern. Dabei darfst du natürlich eine beliebige Knolle wählen, egal auf welchem Startplatz sie liegt.

Hast du die erste Knolle geschafft, würfelst du sofort neu und ermittelst damit deine nächste Aktion. Rufe nach dem Würfeln wieder laut, welche Aktion der Würfel zeigt, und führe diese dann möglichst schnell in der Villa aus.



Du darfst so lange Knollen rollen, bis ...

► ... die Sanduhr abgelaufen ist und deine Mitspieler „Vampirstopp!“ rufen

oder

► ... du alle drei Knoblauch-Knollen erfolgreich in passende Gräber befördert hast.

Beispiel für einen Spielzug:

Moritz würfelt als erste Aktion „Katze“ und rollt eine Knolle in Grab 5. Anschließend würfelt er „Krone“ und befördert eine Knolle auf den Herz-Teppich. Zur Belohnung stellen die Mitspieler Gräfin Eckzahn vor Moritz. Als nächste Aktion zeigt der Würfel die „Kröte“. Das ist super für Moritz, denn jetzt kann



er die Knolle, die auf dem Herz-Teppich liegt, sofort ins höhergelegene Grab (= Grab 9) bugsieren. Danach würfelt er nochmals „Katze“ und rollt die dritte und letzte Knolle schnell in Grab 2, bevor das letzte Korn durch die Sanduhr gelaufen ist.

Vampire aufwecken

Jetzt darfst du die dösenden Vampire aufwecken! Nimm alle verdeckten Grabsteine aus der Villa, auf die du erfolgreich eine Knoblauch-Knolle gerollt hast. Lege die Grabsteine offen auf den Tisch.

Grabsteine ohne Kronen-Symbol:

Diese Vampire und Knollen darfst du sofort zu dir nehmen und verdeckt ablegen.



Grabsteine mit Kronen-Symbol:

Bei diesen besonderen Vampiren und Knollen mischt sich die außerordentlich wichtige Gräfin Eckzahn ein! Diese Grabsteine erhält immer der Spieler, vor dem Gräfin Eckzahn aktuell steht. Dieser Spieler darf die Grabsteine nehmen und verdeckt vor sich ablegen.



Vorbereitungen für die nächste Runde

- ▶ Die drei Knoblauch-Knollen kommen wieder zurück auf ihre jeweiligen Startplätze.
- ▶ Der Spieler, der gerade am Zug war, füllt alle leeren Gräber mit neuen Grabsteinen vom Vorrat auf. Jeden neuen Grabstein zeigt er wiederum zuerst allen Mitspielern und benennt ihn laut. Erst danach kommt er verdeckt ins Grab.
- ▶ Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Was passiert, wenn ...

▶ ... eine Knolle „unglücklich“ aus der Vampir-Villa rollt?

Diese Knolle ist für die aktuelle Runde aus dem Spiel. In diesem Fall hast du leider Pech gehabt!

▶ ... eine Knolle in einem „falschen“ Grab liegt (also z.B. in einem Katze-Grab, du hast aber die Aktion „Spinne“ erwürfelt)?

Diese Knolle musst du sofort wieder mit den Vampir-Fledermäusen aus dem Grab herausholen. Das kostet dich leider wertvolle Zeit, aber falsch ist einfach falsch!

▶ ... eine Knolle, die du erfolgreich in ein Grab befördert hast, im späteren Spielverlauf wieder aus einem Grab herausrollt (z.B. durch eine andere Knolle oder eine Vampir-Fledermaus)?

In diesem Fall zählt das Grab weiterhin als erreicht und du nimmst den Grabstein am Ende deines Zuges heraus.

▶ ... bei den Spielvorbereitungen sechs oder mehr Grabsteine mit Kronen-Symbol in den Gräbern liegen?

Nehmt alle Grabsteine aus der Villa, mischt sie mit allen anderen und verteilt neue Grabsteine in die Gräber. Aber keine Angst: dieser Fall kommt nur etwa alle 99 Jahre vor!

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ihr bei den „Vorbereitungen für die nächste Runde“ nicht mehr alle Gräber komplett mit Grabsteinen auffüllen könnt.

Jeder deckt nun alle seine gesammelten Grabsteine auf.

Die Graf Knolle-Wertung: Zuerst ermittelt ihr, wer die Graf-Knolle-Wertung gewinnt. Dazu zählt ihr die gesammelten Knoblauch-Knollen auf euren Grabsteinen. Wer von euch die meisten Knollen gesammelt hat, erhält zur Belohnung Graf Knolle (= 4 Vampirpunkte). Bei Gleichstand erhalten natürlich mehrere Kinder die vier Punkte der Graf Knolle-Wertung.

Jetzt zählt jeder seine gesammelten Vampir-Punkte. Jüngeren Kindern, die noch nicht so weit zählen können, hilft ein älteres Kind. Wer insgesamt die meisten Vampir-Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger!



Once before the first game

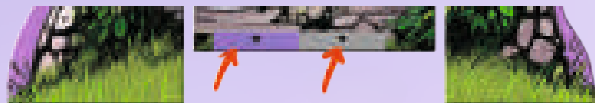
First, press all the parts of the **Vampire Villa** and the rest of the game materials carefully out of the cardboard as well as the pre-punched holes from the floors, towers and roof. Then, fit the **three floors** into the right places in the villa. Finally, snap together **Countess Fang** and Count Garlic.



You can leave the three floors in the villa permanently after the game. This will make it easier to set up for the next round!

Before every game

A Insert the **three villa towers** into place in the slits in the villa. The coloured symbols on the three towers tell you which tower belongs where. These are assigned respectively to the floors in the villa.



B Then fit the **roof** onto the three towers.

C Finally, insert the **three vampire bats** into the holes in the roof.

D Place the **hourglass** in the middle of the Vampire Villa.

E Place Countess Fang and Count Garlic next to the villa and get the dice ready.

F Sort the **gravestones** according to their three different shapes and rear sides. Take **all gravestones of one type** respectively and place them face down on the table. Shuffle the gravestones to form a hidden supply.

Keep the three gravestone supplies separately from each other next to the villa.

Now place the right gravestones **face-up** in each of the nine graves in the Vampire Villa (graves 1-4: rectangular gravestones, 5-8: hexagonal gravestones, 9: round gravestone).



Example

After you have filled up all of the graves with gravestones, you can take a few seconds to remember the individual symbols. Then turn over all nine gravestones and place them **face-down** in the respective graves.



Whenever you place new gravestones in the villa in the course of the game, show them to your fellow players first. Try to remember as much as you can about the gravestones!

G Now place the **three garlic bulbs** in their starting places. Then, all choose the **degree of difficulty** for the game:

Young vampires

For your first trips to the Villa of the Vampires, it is best to choose the **game for young vampires**. To start, place the three garlic bulbs in the three different starting places.



Advanced vampires

For those of you who are looking for a bigger challenge, the **game for advanced vampires** is just the right thing. Now you place all three garlic bulbs in the marked starting place on the stone floor.



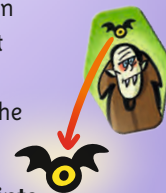


Aim of the game

There is great turmoil in the Villa of the Vampires: Bulbs of garlic are being pushed into the graves of the dozing vampires to wake them up in time for the great vampire feast. Because, what do vampires detest most? It's garlic of course!

And did you already know: the vampires snoozing in the rectangular graves are mostly those who do not bring you many vampire points. It's in the rear part of the villa, in the expensive luxury coffins, where the well-off vampires are dozing!

The player who has collected the most **vampire points** at the end wins this *fangtastic* game.



Before the very first game

Before starting your first action-packed game, everyone should first try out the vampire bats. Take turns to try to push a garlic bulb through the whole villa with the help of the vampire bats:

To do this, the active player grabs the vampire bats, from above the roof only, and swings them to push a garlic bulb in the right direction. Of course, you can use all three vampire bats to help but you may not reach into the villa with your hand and touch a garlic bulb or the vampire bats there. Once you have successfully mastered this task, you choose a specific grave and kick a garlic bulb into it.

Super – now you can get on with the game!



A vampire tip for young, small vampires:
it's best to play on a low table – or perhaps even on the floor!



Rules of the game

You take turns in clockwise direction. The youngest player starts and adopts the role of the first Vampire Kid.

The player to the right of the first Vampire Kid gets **Countess Fang** at the beginning of the game and places her in front of them.



The Vampire Kid

Your turn consists of knocking as many garlic bulbs as possible into the right graves with the help of the vampire bats. But watch out: Your time is limited! Your turn ends as soon as the last grain of sand has run out of the hourglass.



Off you go!

Take the **hourglass**, turn it over and put it quickly back in the middle of the Vampire Villa. Then roll the dice to determine your first action which you can perform immediately in the villa. The clock has started! Hurry up so that you can roll as many garlic bulbs as possible into the graves!



To make sure that all of the players know what's going on, call out what action you have thrown with the dice!

The dice actions



Cat

Push a garlic bulb into a grave that is marked by a cat symbol.
(= graves 2, 4, 5 or 8).



Spider

Roll a garlic bulb into a grave that is marked by a spider symbol.
(= graves 1, 3, 6 or 7).



Toad

Push a garlic bulb into the higher grave at the end of the villa (= grave 9)!

Attention: Only one garlic bulb may be pushed into this grave in one round. If you have already rolled one bulb in there successfully and you throw another "toad", then throw again immediately.



Crown

Countess Fang is the only "grown-up" vampire who has been awake for some time and helps you with the preparations for the feast.

If you have thrown the crown, you can **choose an action**:

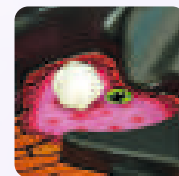
▶ Push a garlic bulb into any grave (= Joker) ...

or

▶ ... roll a garlic bulb onto the Countess Fang's heart-shaped carpet.

If the garlic comes to rest on the carpet, your fellow players immediately give you Countess Fang and put her down in front of you.

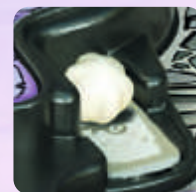
Important: You can use a garlic bulb that you have rolled successfully onto Countess Fang's carpet again later (after a new throw of the dice) and then roll it from there into a suitable grave!



If Countess Fang is already standing in front of you, you obviously choose the Joker option and roll a garlic bulb into any grave!

After throwing the dice, you start rolling the first bulb immediately. Depending on what action the dice shows, you try to push **the first garlic bulb** into the right grave (or onto Countess Fang's carpet) with the help of the three vampire bats. Of course, you can choose any garlic bulb regardless of which starting place it is on.

When you have landed the first garlic bulb, you immediately throw the dice again to determine your next action. Call out loud what action the dice shows and perform it as quickly as possible in the villa.



You can roll garlic bulbs until ...

▶ ... the hourglass runs out and your fellow players cry "Vampire stop!"

or

▶ ... you have successfully pushed all three garlic bulbs into the right graves.

Example for a game move:

Maurice throws a “cat” as his first action and rolls a garlic bulb onto the heart-shaped carpet. As a reward, his opponents place Countess Fang in front of Maurice. The next action shown on the dice is a “toad”. This is super for Maurice because now he can



immediately move the garlic bulb that is lying on the heart-shaped carpet into the higher grave (= grave 9). Then he throws a “cat” again and rolls the third and last garlic bulb quickly into grave 2 before the last grain of sand runs through the hourglass.

Waking up the vampires

Now you can wake up the dozing vampires! Pick up all of the face-down gravestones onto which you have successfully rolled a garlic bulb out of the villa. Place the gravestones face-up on the table.

Gravestones without a crown symbol:

You can take these vampires and garlic bulbs immediately and put them face-down in front of you.



Gravestones with a crown symbol:

The extremely important Countess Fang interferes for these special vampires and garlic bulbs!

These gravestones always go to the player in front of whom Countess Fang is currently standing. This player can take her gravestones and put them face-down in front of them.



Preparing for the next round

- ▶ The three garlic bulbs are put back in their respective starting places.
- ▶ The player whose turn it was last, fills up all empty graves with new gravestones from the supply. Every new gravestone is first shown to all the other players and called out loud. Only then is it placed face-down in the grave.
- ▶ Then it is the next player's turn.

What happens when ...

▶ ... a garlic bulb rolls “unluckily” out of the Vampire Villa?

This garlic bulb is out of the game for this round. In this case it's bad luck!

▶ ... a garlic bulb rolls into the wrong grave (e.g., in a cat grave when you have thrown a “spider”)?

You have to get this bulb out of the grave immediately with the vampire bats. This costs you valuable time, unfortunately, but when it's wrong, it's wrong!

▶ ... a garlic bulb that you have successfully rolled into a grave, is rolled out of the grave again in the course of the game (e.g., by another bulb or a vampire bat)?

In this case, the grave counts as reached and you can take out the gravestone at the end of your turn.

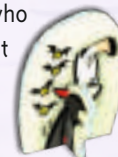
▶ ... six or more gravestones with crown symbols are lying in the graves in the preparations for the game?

Take all the gravestones out of the villa, shuffle them with all of the others and deal out new gravestones into the graves. But don't worry, this only happens about every 99 years!

End of the game

The game is over immediately when, in the “preparations for the next round”, **the graves can no longer all be filled up with gravestones.** Now everyone turns over all the gravestones that they have collected.

The Count Garlic valuation: First, you determine who has won the Count Garlic valuation. To do this, count the collected garlic bulbs on your gravestones. The player who has collected the most garlic bulbs gets Count Garlic as a reward (= 4 points).



If there is a draw, several players get the Count Garlic points, of course.

Now, everyone counts their collected vampire points. Younger children who have not yet learned to count that far can get the older children to help. The player who has collected the most vampire point wins the game. There can be several winners if there is a draw.



A faire une seule fois avant de jouer pour la première fois

Commencez par détacher délicatement du carton tous les éléments de la **villa des vampires** ainsi que les éléments de jeu restants. Retirez également les trous prédécoupés des planchers, des tours et du toit.

Installez ensuite immédiatement les **trois planchers** de manière bien ajustée dans la villa.

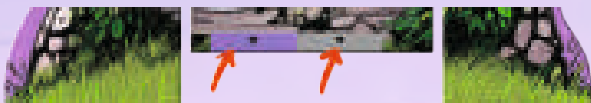
Il vous reste maintenant à enficher ensemble la **comtesse canines** et le **comte tête d'ail**.



Lorsque vous avez terminé le jeu, vous pouvez laisser en place pour toujours les trois planchers dans la villa. Cela rendra nettement plus simple la préparation du jeu pour les prochaines parties !

Avant chaque partie

A Enfichez les **trois tours de villa** de façon bien ajustée dans les fentes de la villa. Vous pouvez facilement déterminer l'emplacement de chaque tour grâce aux icônes de couleur sur les trois tours. Celles-ci sont attribuées respectivement aux planchers dans la villa.



B Fixez ensuite le **toit** sur les trois tours.

C Pour finir, enfichez les **trois chauves-souris vampires** dans les trous du toit.

D Placez le **sablier** au centre de la villa des vampires.

E Positionnez la **comtesse canines** et le **comte tête d'ail** à côté de la villa et préparez le **dé**.

F Séparez les **pierres tombales** selon leurs trois différentes formes et faces arrière. Prenez toutes les pierres tombales d'un genre et placez-les face cachée sur la table. Mélangez ces pierres tombales et formez ainsi une réserve cachée. Placez les trois réserves de pierres tombales - séparées les unes des autres - à côté de la villa.

Introduisez maintenant dans chacune des neuf tombes de la villa des vampires une pierre tombale appropriée, face visible (tombes 1 à 4 : pierres tombales rectangulaires, 5 à 8 : pierres tombales hexagonales, 9 : pierre tombale ronde).



Exemple

Lorsque vous avez rempli toutes les tombes avec des pierres tombales, vous pouvez mémoriser les différents motifs pendant quelques secondes. Retournez ensuite les neuf pierres tombales et placez-les face cachée dans la tombe correspondante.



A chaque fois que placez de nouvelles pierres tombales dans la villa au fur et à mesure de la poursuite du jeu, vous devez d'abord les montrer à tous les autres joueurs. Essayez alors de mémoriser autant d'informations que possible concernant les pierres tombales !

G Placez maintenant les **trois têtes d'ail** sur leurs points de départ. Choisissez ensuite tous ensemble le **niveau de difficulté** pour la partie :

Jeunes vampires: Pour vos toutes premières escapades dans la villa des vampires, il est préférable de choisir le **niveau de jeu pour les jeunes vampires**. Pour démarrer la partie, vous devez placer les trois têtes d'ail respectivement sur les trois points de départ.



Vampires confirmés: Pour tous ceux qui aimeraient relever encore plus de défis dans la villa des vampires, le **niveau de jeu pour les vampires confirmés** est exactement ce qu'il leur faut. Maintenant, vous devez placer les trois têtes d'ail sur le point de départ marqué au niveau du plancher en pierre.





But du jeu

Il règne une certaine agitation dans la villa des vampires : des têtes d'ail sont poussées dans les tombes des vampires somnolents, afin de les réveiller à temps pour la grande fête des vampires. Car quelle est la chose que les vampires détestent le plus ? C'est l'ail évidemment !

Le saviez-vous déjà ? Dans les pierres tombales rectangulaires somnolent la plupart du temps les vampires qui ne rapportent pas tellement de **points de vampire**. Dans la partie arrière de la villa, dans les cercueils fastueux, somnolent les vampires bien nantis !

Celui parmi vous qui a collecté le plus de **points de vampires** à la fin gagne cette partie vampirique.

Avant la toute première partie

Avant de vous plonger dans une partie endiablée, chacun d'entre vous devrait commencer par essayer les chauves-souris vampires. Vous essayez à tour de rôle de transporter une tête d'ail à travers toute la villa à l'aide des trois chauves-souris vampires :

Pour ce faire, le joueur actif ne touche les chauves-souris vampires qu'au-dessus du toit et les balance de façon à pousser de manière ciblée une tête d'ail sur le sol de la villa. Tu peux évidemment te servir à cet effet des trois chauves-souris vampires, mais tu ne dois pas passer ta main à l'intérieur de la villa et y toucher une tête d'ail ou les chauves-souris vampires. Lorsque tu as effectué cette tâche avec succès, tu dois choisir de manière ciblée une tombe et y expédier une tête d'ail.

Super – maintenant, vous pouvez commencer la partie !

Pour que tous tes partenaires de jeu soient toujours bien informés, tu dois dire à haute voix, après avoir jeté le dé, pour quelle action de jeu tu as jeté le dé !



Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence et endosse le rôle du premier vampire enfant. Le joueur situé à droite du premier vampire enfant reçoit la **comtesse canines** pour le lancement du jeu et la dépose devant lui.



Le vampire enfant

Lorsque c'est ton tour dans le jeu, tu dois transférer un maximum de têtes d'ail dans les tombes correspondantes à l'aide des chauves-souris vampires. Mais attention : ton temps est limité ! Lorsque le dernier grain de sable se sera écoulé dans le sablier, ton tour sera terminé.

C'est parti !

Prends le **sablier**, retourne-le et replace-le rapidement au centre de la villa des vampires. Jette ensuite le dé et détermine la première action que tu peux exécuter tout de suite dans la villa. Ton temps s'écoule ! Dépêche-toi, afin que tu puisses faire rouler un maximum de têtes d'ail dans les tombes !



Pour que tous tes partenaires de jeu soient toujours bien informés, tu dois dire à haute voix, après avoir jeté le dé, pour quelle action de jeu tu as jeté le dé !

Les actions de dé



Chat

Expédie une tête d'ail dans une tombe qui est marquée par un symbole de chat (= tombes 2, 4, 5 ou 8).



Araignée

Fais rouler une tête d'ail dans une tombe qui est marquée par un symbole d'araignée (= tombes 1, 3, 6 ou 7).



Crapaud

Transfère ta tête d'ail dans la tombe située en hauteur à l'extrémité de la villa (= tombe 9) !

Attention : dans une manche, il n'y a toujours qu'une seule tête d'ail qui peut se trouver dans cette tombe. Si tu as déjà expédié avec succès une tête d'ail dans cette tombe et si ton dé indique de nouveau « crapaud », tu dois immédiatement lancer encore une fois le dé.



Couronne

La comtesse canines est la seule vampire « adulte » à être réveillée depuis un certain temps déjà et elle vous aide un peu pour les préparatifs de la fête.

Si ton dé indique la couronne, tu peux choisir **une action** :

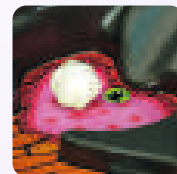
► Expédie une tête d'ail dans n'importe quelle tombe (= joker) ...

ou

► ... fais rouler une tête d'ail sur le tapis en forme de cœur de la comtesse canines.

Si la tête d'ail se trouve sur le tapis, les autres joueurs te donnent immédiatement la comtesse canines et la placent devant toi.

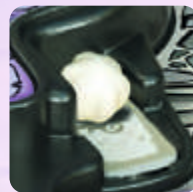
Important : Lorsque tu as fait rouler avec succès une tête d'ail jusqu'au tapis de la comtesse canines, tu peux réutiliser ultérieurement (après avoir jeté de nouveau le dé) cette même tête d'ail et l'expédier dans une tombe appropriée !



Si la comtesse canines se trouve déjà devant toi, tu dois bien évidemment choisir la possibilité du joker et expédier une tête d'ail dans n'importe quelle tombe !

Dès que tu as lancé le dé, tu dois immédiatement commencer à faire rouler la tête d'ail. Selon l'action indiquée par le dé, tu dois essayer à l'aide des trois chauves-souris vampires d'expédier la **première tête d'ail** dans une tombe appropriée (ou sur le tapis de la comtesse canines). Tu peux bien évidemment choisir n'importe quelle tête d'ail, quel que soit le point de départ, sur lequel elle est située.

Après avoir lancé le dé, tu dois de nouveau dire à haute voix quelle est l'action indiquée par le dé et exécuter cette action le plus rapidement possible dans la villa. Tu peux faire rouler des têtes d'ail jusqu'à ce ...



► ... que tout le sable du sablier se soit écoulé et que les autres joueurs aient crié « Stop vampire ! »

ou

► ... que tu aies expédié avec succès les trois têtes d'ail dans les tombes appropriées.

Exemple pour un coup de jeu :

Lorsque Maurice lance le dé, celui-ci lui indique comme première action de jeu le « chat », et il fait alors rouler une tête d'ail dans la tombe 5. Après le dé indique la « couronne », et Maurice achemine alors une tête d'ail sur le tapis en forme de cœur. Les autres joueurs placent la comtesse canines devant Maurice. Puis, le dé indique le « crapaud ». C'est super pour Maurice.



Il peut immédiatement transférer la tête d'ail - placée sur le tapis en forme de cœur - dans la tombe située au-dessus (9). Ensuite, le dé indique encore une fois le « chat », et il fait alors rapidement rouler la dernière tête d'ail dans la tombe 2, avant que le dernier grain de sable ne se soit écoulé dans le sablier.

Réveiller les vampires

Maintenant, tu peux réveiller les vampires somnolents ! Sors de la villa toutes les pierres tombales à face cachée, sur lesquelles tu as roulé avec succès une tête d'ail. Place les pierres tombales, face visible, sur la table.

Pierres tombales sans symbole de couronne :

Tu peux immédiatement mettre ces vampires et ces têtes d'ail de ton côté et les déposer face cachée.



Pierres tombales avec le symbole de couronne :

La comtesse canines extrêmement importante intervient dans le cas de ces vampires et têtes d'ail particuliers ! C'est toujours le joueur, devant lequel se trouve actuellement la comtesse canines, qui reçoit ces pierres tombales. Ce joueur peut prendre les pierres tombales et les déposer face cachée devant lui.



Préparations pour le tour suivant

- ▶ Les trois têtes d'ail reviennent de nouveau sur leurs points de départ respectifs.
- ▶ Le joueur qui était en train de jouer remplit toutes les tombes vides avec de nouvelles pierres tombales provenant de la réserve. Il doit encore une fois d'abord montrer chaque nouvelle pierre tombale aux autres joueurs et la désigner à haute voix. Ce n'est qu'ensuite qu'elle est placée dans la tombe, face cachée.
- ▶ Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer.

Que se passe-t-il si ...

▶ ... « par malchance » une tête d'ail roule hors de la villa ?

Cette tête d'ail est alors hors jeu pour ce tour.

Dans ce cas, tu n'as juste pas eu de chance !

▶ ... une tête d'ail se retrouve dans la « mauvaise » tombe (par exemple dans une tombe de chat, alors que ton dé indiquait l'action « araignée ») ?

Tu dois immédiatement extraire cette tête d'ail de la tombe à l'aide des chauves-souris vampires. Cela te coûtera malheureusement un temps précieux, mais ça fait partie du jeu lorsqu'on a fait une erreur !

▶ ... une tête d'ail que tu as expédié avec succès dans une tombe roule de nouveau hors de la tombe plus tard dans le jeu (par exemple à cause d'une autre tête d'ail ou d'une chauve-souris vampire) ?

Dans ce cas, la tombe compte toujours comme ayant été atteinte et tu sors la pierre tombale lorsque tu as terminé ton jour.

▶ ... lors des préparations de jeu, six pierres tombales ou plus, pourvues du symbole de couronne, se retrouvent dans les tombes ?

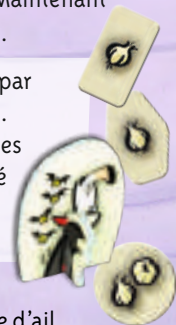
Sortez toutes les pierres tombales de la villa, mélangez-les avec toutes les autres et répartissez de nouvelles pierres tombales dans les tombes. Mais pas de panique : ce cas ne se présente qu'environ tous les 99 ans !

Fin du jeu

Le jeu se termine immédiatement lorsque vous **ne pouvez plus remplir intégralement toutes les tombes avec des pierres tombales** lors des « préparatifs » pour le tour suivant. Maintenant chacun découvre toutes ses pierres tombales collectées.

Le classement du comte tête d'ail : Vous commencez par déterminer qui gagne le classement du comte tête d'ail. Pour ce faire, vous devez compter les têtes d'ail collectées sur vos pierres tombales. Celui parmi vous qui a collecté le plus grand nombre de têtes d'ail reçoit en récompense le comte tête d'ail (= 4 points).

Evidemment, en cas d'égalité, plusieurs enfants reçoivent les quatre points du classement du comte tête d'ail. Maintenant, chacun compte ses points de vampire collectés. Les plus jeunes enfants qui ne peuvent pas encore compter aussi loin, recevront l'aide d'un enfant plus âgé. Celui qui a globalement collecté le plus grand nombre de points de vampire gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



Prima di iniziare a giocare per la prima volta

Anzitutto staccate con attenzione tutte le parti della **villa per vampiri** e il restante materiale da gioco dal cartone rigido, infine anche i fori prefustellati da pavimenti, torrioni e tetto.

Inserite poi i **tre pavimenti** nella villa nei punti corrispondenti.

Montate ora la **contessa Canino** e il **conte D'Aglio**.

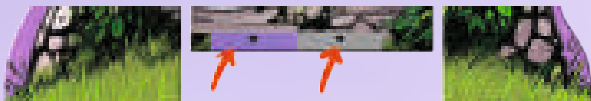


A gioco terminato, potete lasciare sempre inseriti i tre pavimenti all'interno della villa, così da agevolare la costruzione per le prossime sfide!

Prima di ogni partita

A Incastrate i **tre torrioni** nelle apposite fessure della villa.

Inserire i torrioni al posto giusto non è affatto complicato, basta seguire le indicazioni colorate corrispondenti: infatti, sono a loro volta abbinati ai pavimenti all'interno della villa.



B Ora fissate il **tetto** ai tre torrioni.

C Inserite da ultimo i **tre pipistrelli-vampiro** nei fori del tetto.

D Mettete la **clessidra** nel centro della villa.

E Mettete la **contessa Canino** e il **conte D'Aglio** accanto alla villa e preparate il **dado**.

F Separate ora le **lapidi** in base ai tre diversi formati e lati coperti. Prendete poi tutte le lapidi di un tipo e mettetele coperte sul tavolo. Mescolatele bene formando così un mazzo coperto.

Tenete pronti vicino alla villa i tre mazzetti delle lapidi, uno accanto all'altro.

In ciascuna delle nove tombe della villa mettete ora una lapide corrispondente scoperta (tombe 1-4: lapidi rettangolari, 5-8: lapidi esagonali, 9: lapide rotonda).



Esempio

Una volta riempite tutte le tombe con le lapidi, potete prendervi qualche secondo per memorizzare le singole figure. Adesso girate tutte e nove le lapidi lasciandole **coperte** nella tomba corrispondente.



Durante il gioco, dovrete sempre mostrare a tutti i giocatori le nuove lapidi che state per posare nella villa. Cercate quindi di ricordare il maggior numero possibile di informazioni sulle lapidi!

G Mettete ora le **tre teste d'aglio** sulle caselle di partenza. Scegliete insieme il **grado di difficoltà** del gioco:

Giovani vampiri

Per le primissime incursioni in villa, forse è meglio scegliere il **gioco per giovani vampiri**. All'inizio mettetevi le tre teste d'aglio su tre diverse caselle di partenza.



Vampiri esperti

Per chi è alla ricerca delle sfide più impegnative, il **gioco per vampiri esperti** è quello che ci vuole. Mettete quindi le tre teste d'aglio sulla casella di partenza del pavimento di pietra.





Obiettivo del gioco

Nella villa dei vampiri c'è grande agitazione: teste d'aglio vengono spinte nelle tombe dei sonnecchianti vampiri per farli svegliare in tempo per la grande festa. Perché, cosa detestano i vampiri più di ogni altra cosa? Ma chiaro: l'aglio!

E lo sapevate già: nelle lapidi rettangolari dormicchiano soprattutto vampiri che non portano così tanti punti. Nella parte posteriore della villa, invece, nei costosi sarcofagi riposano tranquilli i vampiri più benestanti!

Chi di voi ha raccolto alla fine il maggior numero di **punti vampiro** vince questo gioco tenebroso.



Prima di iniziare la primissima partita

Prima di lanciarsi nel turbinio frenetico del gioco, è meglio che tutti provino i pipistrelli-vampiro. A turno, provate a far trasferire una testa d'aglio lungo tutto il percorso della villa aiutandovi con i tre pipistrelli-vampiro:

Il giocatore attivo di turno manovra i pipistrelli-vampiro da sopra il tetto inclinandoli in modo da spingere una testa d'aglio nella direzione giusta sul pavimento. Per riuscirci, si possono usare naturalmente tutti e tre i pipistrelli-vampiro ma senza mettere la mano all'interno nella villa toccando la testa d'aglio o pipistrelli-vampiro. Se riesci ad eseguire questo compito senza problemi, scegli una tomba e con un colpetto spingici dentro una testa d'aglio.

Fantastico! Adesso siete pronti per giocare!



Consiglio per vampiri giovani e giovanissimi: se possibile, giocate su un tavolino basso - meglio ancora per terra!



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più giovane prendendo il ruolo di primo Vampiro Bambino. Il giocatore alla destra del primo Vampiro Bambino riceve alla partenza la **contessa Canino** e la mette davanti a sé.



Il Vampiro Bambino

Il tuo compito consiste nel trasferire il maggior numero possibile di teste d'aglio nelle tombe corrispondenti aiutandoti con i pipistrelli-vampiro. Ma attenzione: hai un tempo limitato! Appena l'ultimo granello di sabbia scorre nella clessidra, il tuo turno finisce.

Pronti, partenza, via!

Prendi la **clessidra**, girala e rimettila velocemente al centro della villa. Tira il dado e determina la tua prima azione, che puoi svolgere subito nella villa. Il tempo scorre! Sbrigati in modo da poter far rotolare il maggior numero possibile di teste d'aglio nelle tombe!



Affinché tutti gli altri giocatori siano sempre ben informati, devi dire ad alta voce dopo il lancio del dado per quale azione di gioco hai lanciato il dado!

Le azioni del dado



Gatto

Trasferisci una testa d'aglio in una tomba contrassegnata con il simbolo del gatto (= tombe 2, 4, 5 oppure 8).



Ragno

Fai rotolare una testa d'aglio in una tomba contrassegnata con il simbolo del ragno (= tombe 1, 3, 6 oppure 7).



Rospo

Trasferisci una testa d'aglio nella tomba sopraelevata in fondo alla villa (= tomba 9)!

Attenzione: Ad ogni turno, in questa tomba può esserci soltanto una testa d'aglio. Se sei già riuscito a trasferire una testa d'aglio fin lì e poi esce di nuovo un "rospo", devi ritirare il dado.



Corona

La contessa Canino è l'unico vampiro "adulto" ad essere già sveglio e vi darà una mano nei preparativi della grande festa.

Se esce la corona, puoi scegliere fra **queste azioni**:

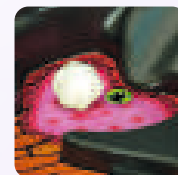
► Traferisci una testa d'aglio in una tomba a tuo piacere (= jolly)...

oppure

► ...fai rotolare una testa d'aglio sul tappeto a cuore della contessa Canino.

Se la testa d'aglio si trova sul tappeto, gli altri giocatori ti danno subito la contessa Canino spostandola davanti a te.

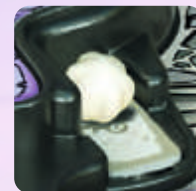
Importante: La testa d'aglio che hai fatto rotolare sul tappeto della contessa Canino puoi riprenderla in seguito (dopo un nuovo lancio di dado) e usarla di nuovo, rotolando a in una tomba corrispondente!



Se la contessa Canino è davanti a te, puoi scegliere di giocare il jolly trasferendo la testa d'aglio in una tomba a tuo piacere!

Dopo aver tirato il dado, inizi subito a far rotolare la prima testa d'aglio. In base all'azione che indica il dado, con l'aiuto dei tre pipistrelli-vampiri dovrai cercare di rotolare la **prima testa d'aglio** nella tomba corrispondente (oppure sul tappeto della contessa Canino). Ovviamente, puoi scegliere la testa d'aglio che preferisci, su qualunque casella di partenza si trovi.

Portato al sicuro la prima testa d'aglio, puoi tirare di nuovo il dado dicendo ad alta voce la tua azione successiva. Dopo aver tirato, grida quindi la azione indicata dal dado e cerca di eseguirla il più velocemente possibile all'interno della villa.



Puoi far rotolare le teste d'aglio fino a che...

► ... la clessidra si svuota e gli altri giocatori gridano **"Vampiro-stop!"**

oppure

► ...sei già riuscito a trasferire tutte e tre teste d'aglio nelle tombe corrispondenti.

Esempio per una mossa di gioco:

Come prima azione Maurizio tira il dado ed esce il “gatto” e fa rotolare una testa d’aglio nella tomba 5. Poi tira di nuovo ed esce la “corona”, quindi trasferisce una testa d’aglio sul tappeto a cuore. Come ricompensa, gli altri giocatori mettono la contessa Canino davanti a Maurizio. La prossima azione con il dado mostra il “rospo”. Questo è ottimo per Maurizio,



perché ora può immediatamente trascinare la testa d’aglio che giace sul tappeto a cuore nella tomba più sopraelevata (= tomba 9). Poi tira di nuovo ed esce il “gatto” e fa rotolare rapidamente la terza e ultima testa d’aglio nella tomba 2 prima che l’ultimo granello di sabbia scorra nella clessidra.

Svegliare i vampiri

Adesso puoi risvegliare i vampiri sonnacchiosi! Porta tutte le lapidi coperte fuori dalla villa sulle quali hai fatto rotolare una testa d’aglio. Metti le lapidi sul tavolo, a faccia in su.

Lapidi senza il simbolo della corona:

Puoi prendere subito questi vampiri e teste d’aglio e metterli coperti davanti a te.



Lapidi con il simbolo della corona:

Per questi vampiri e teste d’aglio speciali, ecco entrare in scena la contessa Canino e la sua straordinaria importanza!

Riceve queste lapidi sempre il giocatore che ospita la contessa Canino. Questo giocatore può prendere le lapidi e metterle coperte davanti a sé.



Preparativi per il turno successivo

- Le tre teste d’aglio ritornano sulle caselle di partenza.
- Il giocatore di turno riempie tutte le tombe vuote con nuove lapidi prese dal mazzo. Ogni volta che prende una lapide nuova, la mostra a tutti i giocatori e la chiama da alta voce. Solo dopo la mette coperta nella tomba.
- Poi tocca al giocatore successivo.

Cosa succede se...

► ... una testa d’aglio rotola “sfortunatamente” fuori dalla villa?

Per il turno in corso, questa testa d’aglio è fuori dal gioco. In questo caso, sei stato sfortunato!

► ... una testa d’aglio si trova nella tomba “sbagliata” (cioè ad es. in una tomba-gatto quando dal dado è uscito l’azione di un “ragno”)?

Devi tirar fuori subito questa testa d’aglio dalla tomba con l’aiuto dei pipistrelli-vampiro. Questa operazione però ti costerà del tempo, ma le cose sbagliate sono sbagliate e basta!

► ... una testa d’aglio che hai trasferito correttamente in una tomba rotola fuori da una tomba nel giro seguente (ad es. tramite un’altra testa d’aglio o un pipistrello-vampiro)?

In questo caso, la tomba vale come raggiunta e puoi tirar fuori la lapide alla fine del turno.

► ... durante i preparativi del gioco nelle tombe ci sono sei o più lapidi con il simbolo della corona?

Prendete tutte le lapidi dalla villa, mescolatele con le altre e distribuite lapidi nuove nelle tombe. Ma niente paura: questa eventualità capita solo ogni 99 anni!

Fine del gioco

Il gioco termina quando al momento di dedicarsi ai “Preparativi per il turno successivo” **non potete più riempire tutte le tombe con le lapidi**. Ognuno scopre allora le lapidi accumulate fin qua.

Punteggio del conte D’Aglio:

Determinate anzitutto chi vince il punteggio del conte D’Aglio. Per capirlo, contate le teste d’aglio raccolte sulle vostre lapidi. Chi tra voi ha raccolto il maggior numero di teste d’aglio, riceve la ricompensa del conte D’Aglio (= 4 punti). A pari merito, saranno più di uno i giocatori a ottenere i quattro punti del conte.

Ora ciascuno conta i propri **punti vampiro** raccolti. I giocatori più piccoli che non sanno ancora contare saranno aiutati da uno più grande. Vince chi ha raccolto il maggior numero di punti vampiro. A pari merito, ci saranno più vincitori.





Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40891

Redaktion: Wolfgang Dirscherl & Bastian Herfurth

Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

Autoren:

Guido Hoffmann & Jens-Peter Schliemann



5+



2-4



15 min

