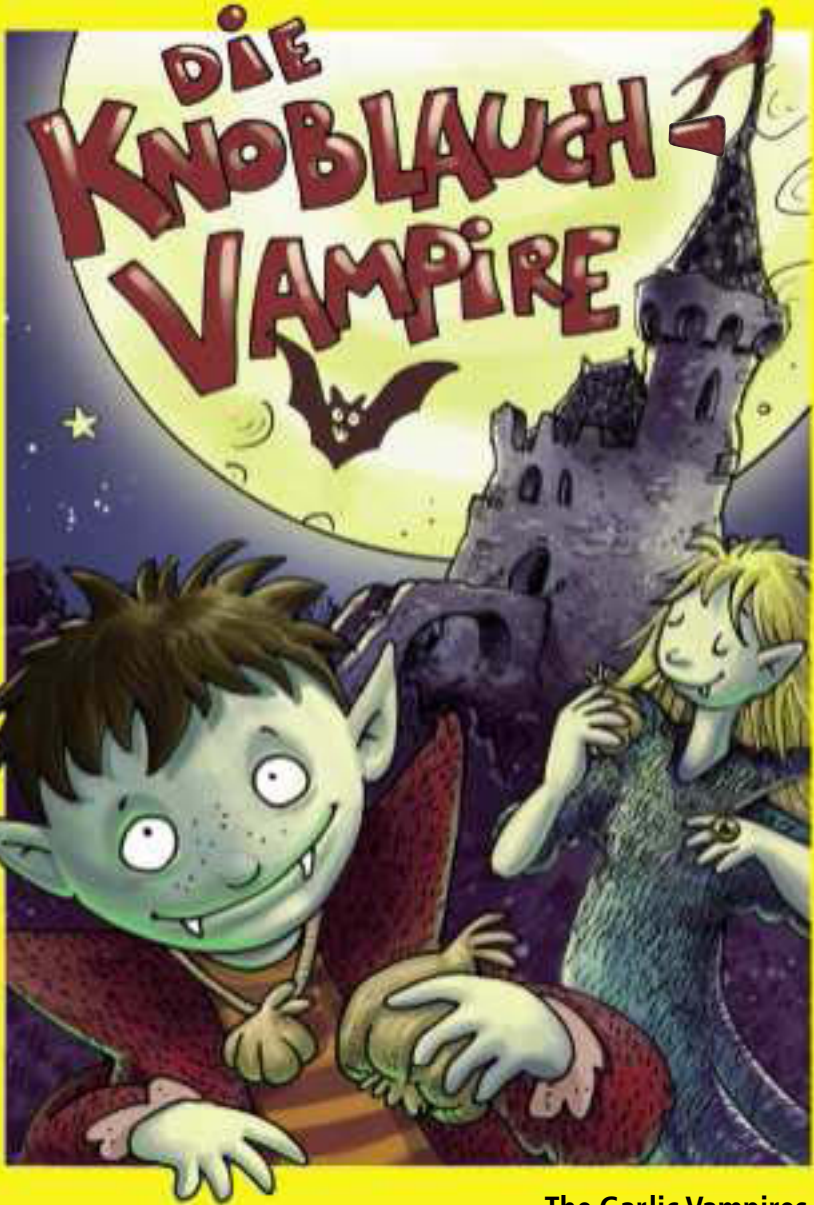




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4330



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

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2008

# 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.



# The Garlic Vampires

A scarily friendly game of dice for 2-4 little vampires ages 5-99.

**Author:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustrations:** Felix Scheinberger  
**Length of the game:** approx. 10 - 20 minutes

Creepy things are happening at Eerie Castle!  
The distinguished Count Gregorius of Eerie Castle has invited the little vampires to a big feast and is serving lush cherry tomatoes with freshly squeezed juice from blood oranges. However the garlic vampires miss their very favorite garlic dish. They are the only vampires in the whole world who like garlic more than anything else! How on earth could the Count of Eerie Castle have forgotten the garlic?!

## Contents

---

- 1 game board
- 4 vampires (in four colors)
- 4 dice (in four colors)
- 4 vampire identification cards
- 9 garlic cards
- 3 tomato cards
- set of game instructions



## Game Idea

---

Each player is secretly assigned a vampire. On the way to the castle the vampires have to think carefully about how to move in order to avoid receiving tomatoes (=minus points) rather than their beloved garlic (=plus points). As the vampires don't know which color belongs to whom things can get quite thrilling on the way. The aim of the game is to have collected the most garlic thus having the most points.

*collect most points*

## Preparation of the Game

---

Place the game board in the center of the table. Note the path leading from the village of the vampires (houses = starting squares) to Eerie Castle (= target square).

*place game board*

*place cards face-down, uncover three cards and place on clouds*

Shuffle both garlic and tomato cards well and place them in a pile face-down next to the game board. Take three cards from the pile and place them face-up on the three clouds shown at the left of the castle. The four vampires are then placed, according to their colors, on the four houses of the village.



*one vampire ID per player*

Cover the four identification cards and deal one to every player. The players secretly look at their ID card, then put it face-down; this card shows the color of their assigned vampire.

**Watch out:** do not reveal the color of your vampire to anybody! During the game you can, of course, take another look at your vampire ID card in case you have forgotten which one you are.

*remaining IDs back into box*

If there are two or three players, ID cards will be left over. Do not look at them! You have to place them back face-down into the game box. Although the corresponding vampires have no assigned player, they participate in the game.

*get dice ready*

Get the four dice ready.

## How to Play

---

*roll all four dice*

*select two dice  
showing a number  
of dots,  
move vampires*

*vampire reaches  
castle = take card  
and place face-down  
on house of corres-  
ponding vampire,  
vampire placed back  
into village*

*end of game = all 12  
cards have been  
distributed,  
garlic = points,  
tomato = minus  
points,  
highest score =  
winner*

Play in a clockwise direction. Whoever has met a vampire most recently may start. Pardon? Nobody has ever made the acquaintance of a vampire? Then it's the youngest player who starts rolling the four dice.

The dice show either a number of dots or a bat. Always choose two dice showing a number of dots to move the vampires. Then move the two vampires matching the colors of these dice as many squares as shown on their corresponding die. You can choose which vampire you move first.

**Hint:** *If only one die shows a number of dots you have to move the vampire of the corresponding color. If all four dice show a bat, you can't move any vampire this turn.*

### A vampire reaches the castle

As soon as a vampire reaches the castle (any dots not used are lost), he gets the card placed on cloud III. Place the card face-down on the house of the vampire and then put the vampire himself back there as well.

Then both remaining cards on cloud II and I are moved forward one position, in the direction of the arrow. Take a new card from the pile and put it on the empty cloud I. If there are no cards left in the pile, none can be placed.

**Watch out:** If you move a second vampire to the castle within your turn, then this vampire gets the new card on cloud III.

Once your turn is over you pass the dice on to the next player and a new round starts.

## End of the Game

---

The game ends as soon as the 12 cards have been distributed. The players uncover their vampire ID card and collect the cards piled up on the house of their vampire.

Each garlic counts a point, each tomato a minus point. Add up your plus points and subtract the minus points. The player with the highest number wins. In the event of a draw the player who collected the most garlic wins. If there is still a tie, these players win together.





# 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*



# De knoflookvampiers

Een gruwelijk mooi dobbelspel voor 2 - 4 kleine vampiers van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustraties:** Felix Scheinberger  
**Speelduur:** ca. 10 - 20 minuten

In slot Vreselijk gaat het er angstig aan toe!  
Graaf Gregorius van Eng tot Vreselijk heeft de kleine vampiers uitgenodigd voor een feestbanket en zet hen sappige kerstomaatjes en vers geperst bloedsinaasappelsap voor. Maar de knoflookvampiers missen hun absolute lievelingskostje: ze zijn de enige vampiers ter wereld die het liefst knoflook verorberen! Hoe kon graaf van Eng tot Vreselijk dat nu vergeten?

## Spelinhoud

- 1 speelbord
- 4 vampiers (in vier kleuren)
- 4 dobbelstenen (in vier kleuren)
- 4 vampierbewijzen
- 9 knoflookkaarten
- 3 tomatenkaarten
- spelregels



## Spelidee

Iedere speler krijgt in het geheim een vampier toegewezen. Op de weg van het dorp naar het slot moeten de vampiers echter goed over hun zetten nadenken want als ze het slot bereiken, moeten ze, indien mogelijk, geen tomaten (= minpunten) en zoveel mogelijk van hun geliefde knoflook (= pluspunten) zien te krijgen. En omdat de vampiers van elkaar niet weten wie welke kleur heeft, kan het nog heel spannend worden. Het doel van het spel is om aan het eind de meeste punten te hebben.

*de meeste punten verzamelen*

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel en bekijk het: op het speelbord staat de weg van het vampierdorp (huizen = startvelden) naar slot Vreselijk (= eindveld) afgebeeld.

*speelbord neerleggen*

*kaarten verdekt neerleggen, drie kaarten omdraaien en op de drie wolkenvelden leggen*

Schud alle knoflook- en tomatenkaarten en leg ze op een verdekte stapel naast het speelbord.

Pak drie kaarten van de stapel en leg ze open op de drie wolkenvelden links naast het slot. Zet de vier vampierfiguren ieder op het huis met de bijpassende kleur in het vampierdorp.



*iedere speler krijgt verdekt een vampierbewijs*

Keer alle vampierbewijzen om, schud ze en geef er aan iedere speler één. Iedereen bekijkt ongezien zijn/haar bewijs en legt het verdekt voor zich: het vampierbewijs geeft de kleur van je eigen vampier aan!

**Opgelet:** verklap tegen niemand welke kleur je vampier heeft! Gedurende het spel mag je te allen tijde je eigen vampierbewijs raadplegen.

*overgebleven vampierbewijzen verdekt in de doos*

Bij twee en drie spelers blijven er vampierbewijzen over. Deze mogen jullie niet bekijken en dus worden ze verdekt in de doos teruggelegd. De overeenkomstige vampiers horen dus bij geen enkele speler maar nemen toch aan het spel deel.

*dobbelstenen klaar*

Leg de vier dobbelstenen klaar.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een vampier is tegengekomen, mag beginnen. Wat, niemand? Jullie hebben nog nooit met een vampier kennisgemaakt? Dan begint het jongste kind en gooit met de vier dobbelstenen.

De dobbelstenen vertonen ofwel een aantal ogen dan wel een vleermuis. Kies altijd twee dobbelstenen met een aantal ogen uit en zet de beide vampiers met dezelfde kleur als de uitgekozen dobbelstenen overeenkomstig het gegooide aantal ogen op de weg naar het slot vooruit. Welke vampier je het eerst verzet, mag je zelf bepalen.

**Aanwijzing:** als slechts één van de dobbelstenen een aantal ogen vertoont, moet je de vampier met de bijpassende kleur verzetten. Mocht zich het zeldzame geval voordoen dat alle vier de dobbelstenen een vleermuis vertonen, kan je in deze ronde helaas geen vampier verzetten.

### Een vampier bereikt het slot

Als je een vampier op het slot zet (overtollige ogen vervallen), krijgt deze vampier de kaart op wolk „III”. Leg deze kaart verdekt op het huis van deze vampier en zet ook de vampier op zijn huis in het vampierdorp terug.

Daarna schuif je de beide kaarten op wolk „II” en „I” één plaats in de richting van de pijl vooruit. Draai een nieuwe kaart van de stapel om en leg deze op de lege wolk „I”. Is de stapel kaarten opgebruikt dan kan je natuurlijk geen nieuwe kaart neerleggen.

**Opgelet:** Zet je tijdens je beurt ook een tweede vampier op het slot dan krijgt deze de nieuwe kaart op wolk „III”.

Nadat je je beurt hebt beëindigd, geef je de dobbelsteen aan de volgende speler en begint er een nieuwe ronde.

## Einde van het spel

---

Het spel is afgelopen als de twaalf kaarten onder de vampiers zijn verdeeld. Iedere speler keert zijn/haar vampierbewijs om en pakt de kaarten die op het huis van de eigen vampier liggen.

Iedere knoflook telt voor een pluspunt, iedere tomaat voor een minpunt. Iedereen telt zijn pluspunten bij elkaar op en trekt de minpunten ervan af. De speler met het hoogste aantal punten wint. Bij gelijkspel wint degene die de meeste knoflook heeft verzameld. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan hebben deze spelers gezamenlijk gewonnen.

*alle vier de  
dobbelstenen gooien*

*twee dobbelstenen  
met een aantal ogen  
uitkiezen,  
vampiers verzetten*

*vampier bereikt slot  
= kaart pakken en  
verdekt op het huis  
met dezelfde kleur  
leggen; vampier gaat  
terug naar het dorp,  
kaarten op het  
speelbord  
verschuiven*

*einde v/h spel =  
al de twaalf kaarten  
verdeeld*

*knoflook = pluspunt;  
tomaat = minpunt  
speler met het  
hoogste aantal  
punten = winnaar*





# Los vampiros del ajo

Un espeluznante y hermoso juego de dados  
para 2 - 4 vampirillos de 5 a 99 años.

**Autor:** Wolfgang Dirscherl  
**Ilustraciones:** Felix Scheinberger  
**Duración de una partida:** aprox. 10 - 20 minutos

En el castillo de Espeluzno ¡el terror campa a sus anchas por doquier!  
El conde de Espeluzno ha invitado a los pequeños vampiros a un  
banquete y les sirve jugosos cócteles de tomate con zumo de naranjas  
sanguinas recién exprimidas. Pero nuestros vampiros del ajo echan de  
menos su manjar predilecto: son los únicos vampiros del mundo que se  
zampan los ajos con pasión. ¿Cómo pudo olvidarse de este detalle el  
conde de Espeluzno?

## Contenido del juego

---

- 1 tablero de juego
- 4 vampiros (en cuatro colores)
- 4 dados (en cuatro colores)
- 4 tarjetas de vampiro
- 9 cartas de ajos
- 3 cartas de tomates
- instrucciones del juego



## Concepto del juego

---

Se sortea en secreto un vampiro para cada jugador. En el camino del pueblo al castillo, los vampiros tienen que prestar mucha atención a los pasos que dan para obtener sus preciados ajos (= puntos positivos) y ningún tomate (= puntos negativos) al alcanzar el castillo. La partida puede llegar a tener mucho suspense porque ningún vampiro sabe qué colores tienen los demás. La finalidad del juego es tener al final el mayor número de puntos.

*reunir el mayor número de puntos*

## Preparativos

---

Extendido el tablero de juego en el centro de la mesa y observadlo atentamente: el plano muestra el camino desde el pueblo de los vampiros (casas = casilla de salida) hasta el castillo Espeluzno (casilla de meta).

*extender el tablero de juego*

Mezclad las cartas de ajos y de tomates, barajadlas y formad un mazo boca abajo que colocaréis al lado del tablero de juego. Coged tres cartas del mazo y ponedlas boca arriba encima de las tres nubes que están a la izquierda del castillo. Colocad cada figurita de vampiro encima de la casa de su mismo color.



*mazo de cartas boca abajo, descubrir tres cartas y ponerlas encima de las tres nubes*

*cada jugador recibe en secreto una tarjeta de vampiro*

Barajad las tarjetas de vampiro y repartid una a cada jugador. Cada jugador mira su tarjeta secretamente y la coloca, boca abajo, delante de él: ¡la tarjeta de vampiro muestra el color del propio vampiro!

**Atención:** ¡no reveléis a nadie el color de vuestro vampiro! En caso de duda, durante la partida podéis mirar vuestra tarjeta las veces que queráis.

*las tarjetas de vampiro restantes se guardan en la caja*

Si sois sólo dos o tres jugadores, sobrarán una o dos tarjetas de vampiro. Colocadlas boca abajo en la caja sin mirarlas. Esos vampiros participan en la partida a pesar de no ser de ningún jugador.

*dados preparados*

Tened los cuatro dados preparados.

## Cómo se juega

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien se haya topado recientemente con un vampiro. ¿Qué? ¿Que ninguno de vosotros se ha hecho nunca amigo de un vampiro? Entonces comienza el niño más pequeño tirando los cuatro dados.

*tirar los cuatro dados*

*elegir dos dados con  
puntos,  
mover los vampiros*

Los dados muestran: o bien puntos o bien un murciélago. Elige siempre dos dados con puntos y mueve los dos vampiros del mismo color que los dados elegidos tantas casillas en dirección al castillo como indica el dado correspondiente. Tú mismo decides qué vampiro mueves primero.

**Nota:** Si sólo sale un dado con puntos, tendrás que mover el vampiro de ese color. Si se diera el caso -verdaderamente raro- de que los cuatro dados muestran un murciélago, no podrás mover ningún vampiro en esa ronda.

### Un vampiro llega al castillo

El vampiro que llega al castillo -no es necesario que llegue con el número justo de puntos de la tirada del dado-, recibe la carta de la nube «III». Pon esta carta boca abajo encima de la casa de este vampiro y pon al vampiro encima.

*vampiro llega al  
castillo = coger la  
carta y ponerla  
encima de la casa  
correspondiente  
según el color del  
dado; el vampiro  
regresa a su casa del  
pueblo,  
desplazar las cartas  
sobre el tablero de  
juego*

A continuación desplaza una posición en el sentido de la flecha las dos cartas que están encima de las nubes «II» y «I». Descubre una carta del mazo y ponla sobre la nube «I» que estará ahora vacía. Como es natural, no podrás poner ninguna carta más cuando ya no queden cartas en el mazo.

**Atención:** Si durante tu turno otro vampiro alcanza también el castillo, éste recibirá la carta que se acaba de poner encima de la nube III.

Después de tu turno, le das los dados al siguiente jugador y comienza una nueva ronda.

## Fin del juego

La partida acaba una vez repartidas las doce cartas a los vampiros. Ahora cada jugador descubre su tarjeta de vampiro y recoge las cartas que están en la casa del color de su vampiro.

Cada ajo cuenta como punto positivo, cada tomate como punto negativo. Todos cuentan sus puntos positivos y restan los puntos negativos. Gana el jugador con el mayor número de puntos. En caso de empate gana quien tenga más ajos. Si persiste el empate, los jugadores empatados serán los ganadores.

*final de la partida =  
repartidas las doce  
cartas,  
ajo = punto positivo;  
tomate = punto  
negativo;  
jugador con el mayor  
número de puntos =  
ganador*



# I vampiretti dell'aglio

Un gioco ai dadi da brivido per 2-4 vampiretti da 5 a 99 anni.

**Ideazione:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustrazioni:** Felix Scheinberger  
**Durata del gioco:** ca. 10 - 20 minuti

Al castello Brividoso tira proprio aria di terrore!  
Gregorio conte di Spuracchio e Granfifa ha invitato i vampiretti ad un banchetto in cui vengono serviti succosi pomodorini e spremuta d'arance sanguigne. I nostri vampiretti-aglio, però, cercano invano la loro pietanza preferita: sono gli unici vampiri al mondo che amano sbafarsi l'aglio!  
Come ha potuto dimenticarsene il conte di Spuracchio e Granfifa?

## Contenuto del gioco

- Tabellone di gioco
- 4 vampiri (di 4 colori)
- 4 dadi (di 4 colori)
- 4 tessere- vampiro
- 9 carte-aglio
- 3 carte-pomodoro
- Istruzioni per giocare



## Ideazione

Si sorteggia di nascosto un vampiro per ogni giocatore. Sul percorso che conduce dal villaggio al castello i vampiri dovranno fare molta attenzione ai loro passi, così da poter ricevere - una volta arrivati al castello - il loro amato aglio (punti di vantaggio) e nessun pomodoro (punti di penalità). La faccenda si fa avvincente anche perché ogni vampiro non sa che colore hanno gli altri. La finalità del gioco è raccogliere il maggior numero di punti.

*raccogliere il maggior numero di punti*

## Preparativi del gioco

Mettete il tabellone del gioco al centro del tavolo e osservatelo: vi è tracciato il percorso dal villaggio dei vampiri (case=caselle di partenza) al castello Brividoso (=casella d'arrivo).

*collocare il tabellone di gioco*

*formare mazzo coperto, scoprire tre carte e metterle sulle tre caselle nuvola*

Mescolate tutte le carte aglio e pomodoro e mettete il mazzo coperto vicino al tabellone. Prendete tre carte dal mazzo e mettetele scoperte sulle caselle nuvola a sinistra del castello. Mettete le 4 pedine-vampiro sulla loro corrispondente casa al villaggio.



*ogni giocatore riceve una tessera-vampiro coperta*

Coprite le tessere-vampiro, mescolatele e distribuitene una per giocatore. Ognuno guarda di nascosto la propria tessera e la mette coperta davanti a sé: la tessera-vampiro indica il colore del proprio vampiro!

**Attenzione:** non rivelate a nessuno il colore del vostro vampiro! Durante il gioco potete guardarvi la vostra tessera-vampiro tutte le volte che volete.

*mettere tessere-vampiro eccedenti coperte nella scatola*

Se i giocatori sono due o tre, avvanzeranno tessere-vampiro. Non le dovete guardare e le rimetterete coperte nella scatola. I vampiri corrispondenti non saranno di nessun giocatore, ma parteciperanno comunque alla gara.

*preparare dadi*

Preparate i quattro dadi.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo si è imbattuto in un vampiro. Come dite? Nessuno di voi ha mai avuto modo di conoscere un vampiro? Inizia allora il bambino più piccolo e tira i quattro dadi.

*tirare i quattro dadi  
insieme*

*scegliere due dadi  
con punteggio,  
avanzare vampiri*

I dadi mostrano o un punteggio o un pipistrello. Scegli sempre due dadi con un punteggio e, in base al punteggio risultato, avanza sul percorso verso il castello i due vampiri dello stesso colore dei dadi scelti. Deciderai liberamente quale vampiro avanzi per primo.

**Nota bene:** *Se il punteggio esce solo in un dado, avvanzerai il vampiro del colore corrispondente. Nel caso, a dire il vero raro, in cui su tutti i quattro dadi esca il pipistrello, non potrai avanzare vampiri durante questo giro.*

### Un vampiro giunge al castello

Se raggiungi il castello con un vampiro (i punti eccedenti non si conteggiano), questo vampiro riceve la carta sulla nuvola "III". Metti questa carta coperta sulla casa di questo vampiro e riporta anche il vampiro nella sua casa al villaggio.

*vampiro raggiunge  
castello = prendere  
carta e metterla  
coperta sulla casa di  
corrispondente  
colore; vampiro torna  
al villaggio, spostare  
carte sul tabellone di  
gioco*

Dopodiché spostati di una posizione nel senso della freccia le due carte sulla nuvola „II” e „I”. Scopri una nuova carta del mazzo e mettila sulla nuvola vuota „I”. Naturalmente non potrai mettere carte se il mazzo è finito.

**Attenzione:** Se durante il tuo turno di gioco raggiungi il castello anche con un secondo vampiro, quest'ultimo riceve la nuova carta sulla nuvola III.

Concluso il tuo turno, passi i dadi al giocatore seguente ed ha inizio un nuovo giro.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sono state distribuite ai vampiri tutte le 12 carte. Adesso ogni giocatore scopre la sua tessera-vampiro e si prende le carte che ci sono sulla casa del suo vampiro.

*fine gioco = tutte 12  
carte distribuite,  
aglio = punto di  
vantaggio,  
pomodoro = punto  
di penalità,  
giocatore con  
maggior punteggio =  
vincitore*

Ogni aglio vale un punto di vantaggio, ogni pomodoro un punto di penalità. Tutti sommano i loro punti di vantaggio e vi sottraggono quelli di penalità. Vince il giocatore che conta il maggior numero di punti. In caso di parità vince chi ha il maggior numero di aglio. E se anche in questo caso c'è parità, questi giocatori vinceranno insieme.