

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers



 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelen-derwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA®

Habermass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermass@haba.de • www.haba.de



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4479

Draculix



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

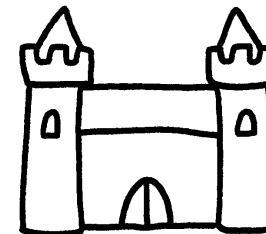
1/05
TL 68761

Habermaaß-Spiel Nr. 4479

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

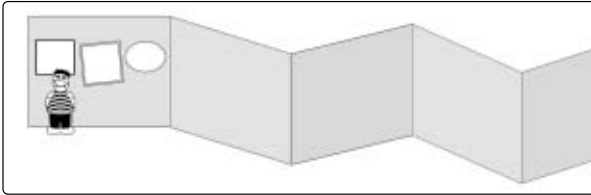
Spielplan aufstellen

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.



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

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.

*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*

plus Ergänzungen:

*Fragezeichen =
Symbol auswählen*

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 Einstiegsspiels.

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

Spielablauf

Es gelten die Regeln des Einstiegsspiels.

Folgende Ergänzungen sind zu beachten:

- **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

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!

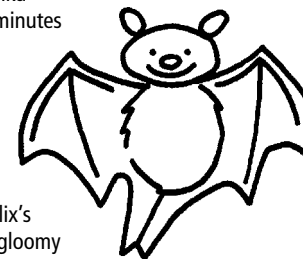
** Schon Ritter hatten Wappen. Damals waren die Wappen meist auf Ritterschildern abgebildet. Dadurch konnte man schon von weitem erkennen, ob in der Ritterrüstung ein Freund oder Feind steckte. Auch unsere Vampire gehören alle zu unterschiedlichen, aber sehr alten Vampirfamilien mit eigenen Wappen -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

Habermas game nr. 4479

Draculix

A dice game, for 2 - 4 little vampires, ages 5 - 99.
Includes a variation for younger ones to get started.

Author: Jürgen P. K. Grunau
Illustrations: Eva Czerwenka
Length of the game: approx. 15 minutes



On tiptoes the little vampire sneaks through the corridors of Count Draculix's castle. The old walls are so dark and gloomy that even the little vampire is a little frightened. But armed with courage he continues on his way as he wants to become the biggest vampire of all times. Therefore he has to reach the treasure vault before the other vampires.

Contents

- 1 castle
- 4 vampires
- 6 dice with symbols
- 6 coats of arms
- 1 set of game instructions

Aim of the game

Who will be the quickest to lead their vampire through Count Draculix's castle by rolling the dice?

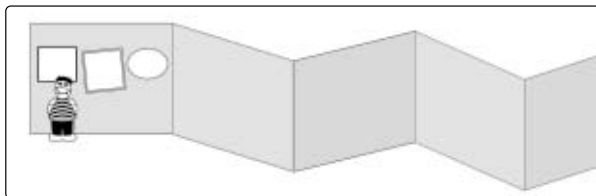
reach castle first

Preparation of the Game

First pop up the castle.

The game board is not spread out on the table but placed vertically like an accordion. Make sure the game board is stretched out as far as possible without risking that it falls over.

The players choose a vampire and dress him with the corresponding cloak. The player then places their vampire in front of the first picture on the left hand side of the castle.



Important! Take a seat so that everybody sits in front of the same side of the castle.

If this is not possible, take into account that both sides are identical. The vampires however all have to be located on the same side of the castle.

Finally the six dice are placed ready for playing. Any remaining vampires are put back in the game box.

The coats of arms are not needed for this warm up game.

The Pictures

On each wall of the castle there are four pictures showing different symbols.

The same symbols you find on the dice.

In order to move, a vampire has to roll the combination of the symbols shown on the picture which he is standing in front of at that moment.

There are also question marks on some pictures - however they are only relevant in the main game "The Big Treasure Hunt".



Warm up Game "Little Treasure Hunt"

This variation is a game for easy initiation and suited for younger vampires. Thereafter you can dare to play the "Big Treasure Hunt".

How to Play

Play in a clockwise direction.

The player with the sharpest teeth may start. If you can't agree, the youngest one starts by rolling all six dice.

Hint: Use the lid of the box and roll the dice inside it so that they don't tumble all over.

1. Rolling the Dice and Scoring

You can roll the dice up to three times.

Take a look at the symbols of the picture which your vampire is in front of. After rolling the dice, place those dice apart which show a corresponding symbol. Roll remaining dice.

The question marks are of no meaning in this variation.

Important! You can only move your vampire if you have rolled the exact and correct number of symbols.

Example

It's Julia's turn. The picture shows two spiders and 2 castles.

Julia starts and rolls 4 rats, 1 spider and 1 bat. She places the spider die apart.

The symbols of the other 5 dice are useless so she throws the dice again.

Now 3 spiders and 2 rats appear.

Julia is happy as she needs one of the three spiders.

Now she is only missing two castles.

Then she rolls the remaining four dice a third and last time.

Three castles and 1 rat appear. She cheers as she has collected all the symbols of the picture.

As a reward she can move her vampire.

*all symbols of the
picture collected =
move vampire*

*not all symbols
collected = vampire
does not move*

*first passed the last
picture = winner*

2. Moving the Vampire

- **Have you collected all the symbols of the picture?**
So you can move your vampire.
How many symbols are shown on the picture?
Move your vampire ahead according to the number of symbols.
There can be various vampires in front of one picture.

Example:

It was Julia's turn and she has collected the three symbols of the picture. Now she can move her vampire three pictures ahead.

- **You haven't collected all the symbols of the picture?**
Unfortunately you can't move your vampire.

It's the turn of the next player to take all six dice.

End of the Game

As soon as a player has moved past the last picture, they have won the game.

Now that you are acquainted with the initiation game, you will find the "Big Treasure Hunt" with the Coat of Arms* much more exciting.

*rules as warm
up game*

supplementary rules

*question mark =
choose symbol*

Main game "The Big Treasure Hunt"

If you know the rules of the "Little Treasure Hunt" you immediately can start with the main game.

Preparation of the Game

Preparation is the same as for the warm up game. Additionally each vampire chooses a coat of arms and puts it in front of them.

How to Play

Play according to the rules of the warm up game.
The following rules also apply.

• The question mark

You no doubt have discovered that on some pictures there are two or more question marks. They stand for a symbol of your choice.
If there are for example three question marks on one picture you could for example use the three spiders you rolled on your dice.

Example:

Julia's vampire stands in front of the picture with 2 spiders and 3 question marks. In order to move ahead, in addition to the 2 spiders she has to roll 3 symbols of her own choice (for example 3 bats, 3 spiders, ...)

You don't have to choose a symbol before rolling the dice. It can even make sense to change one's choice after the second or third throw.

*move one picture
further for each
additional symbol
matching coat
of arms*

- **The coat of arms***

Each time you have rolled all the symbols of your picture, your coat of arms is important.
Take a look at the dice not used for scoring. If one or even more show the symbol of your coat of arms you can move the corresponding number of pictures ahead.

Example:

*Julia stands in front of the picture with 3 spiders and 1 bat. After the third throw she has collected 3 spiders, 2 bats and 1 garlic. She puts aside the 3 spiders and one bat and can move her vampire 4 pictures ahead.
Now she compares the two remaining dice with her coat of arms. Her coat of arms is the bat. As one of the dice shows a bat she can move her vampire another picture ahead.*

- **Bringing dropped out dice back into the game**

The dice seldom do what you want.
Therefore on the third dice throw, it is allowed to use the dice you set aside after your first throw.

End of the Game

*first passed the last
picture = winner*

As soon as a player has passed the last picture they win the game and can call themselves the "Biggest Vampire of All Times".
Maybe there is a big bottle of tomato juice waiting as a reward.
first to reach the end of the castle.

** In historical times, Knights used different Coat of Arms symbols. The coats of arms symbols were represented on the shields of the knights. So from far away it was easy to recognize if the other knights were friends or enemies inside their heavy armour. Our vampires also belong to different, very old vampire families with proper coats of arms – as for example the castle vampires or the garlic vampires.*

Jeu Habermas n° 4479

Draculix

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

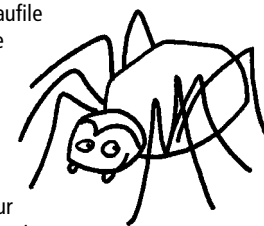
Idée : Jürgen P. K. Grunau

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*

*poser le plateau de
jeu debout*

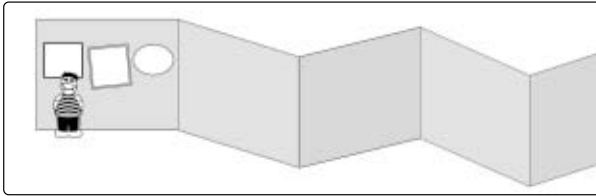
*choisir un vampire,
lui mettre une cape
et le poser devant le
premier tableau*

Préparatifs

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.

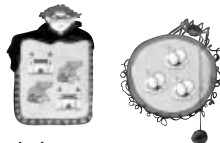
En dernier, préparer les six dés. Les vampires en trop sont remis dans la boîte.

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 ».

Déroulement 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 sym-
boles 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 ».

*mêmes règles que
pour le jeu initial*

*plus règles com-
plémentaires :*

*point d'interrogation
= choisir le symbole
soi-même*

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.

*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.

Habermas-spiel Nr. 4479

Draculix

Een dobbelspel voor 2 - 4 kleine vampiers van 5 - 99 jaar.
Met beginnersvariant voor jongere kinderen.

Spelidee: Jürgen P. K. Grunau
Illustraties: Eva Czerwenka
Speelduur: ca. 15 minuten



Op z'n tenen sluip de kleine vampier stilletjes door de gangen van het grote kasteel van Graaf Draculix. Het is zo donker en duister tussen de oude muren, dat zelfs de kleine vampier er een beetje bang van wordt. Maar hij loopt dapper verder want hij wil de grootste vampier aller tijden worden en daarvoor moet hij voor alle andere vampiers, Draculix' schatkamer zien te bereiken.

Spelinhoud

- 1 kasteel
- 4 vampiers
- 6 speciale dobbelstenen
- 6 blazoenen
- spelregels

Doel van het spel

Wie dobbelt zich met zijn vampier het snelst door het kasteel van Graaf Draculix?

*Als eerste bij het
einde van het kasteel
aankomen*

*speelbord opstellen
vampier uitzoeken*

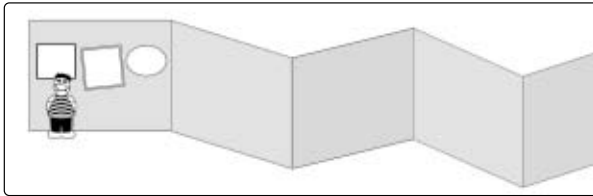
*cape omdoen en
voor het eerste
schilderij van het kas-
teel neerzetten*

Spelvoorbereiding

Bouw eerst het kasteel op.

Het speelbord wordt hiervoor niet op tafel gelegd, maar rechtop als een trekharmonica neergezet. Let er op dat het speelbord zo ver mogelijk uit elkaar wordt gevouwen, maar zonder dat het hierdoor omvalt.

Vervolgens kiest iedere speler een vampier uit en hangt hem z'n bijbehorende cape om. Stel ze voor het eerste schilderij aan de linkerkant van het kasteel op.



Belangrijk: jullie kunnen het best zodanig aan tafel gaan zitten dat jullie allemaal aan dezelfde zijde van het kasteel zitten.

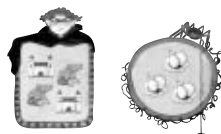
Voor het geval dat dit niet mogelijk is, zijn allebei de zijden van het speelbord hetzelfde. De vampiers moeten echter allemaal aan dezelfde zijde van het kasteel staan.

Ten slotte worden ook nog de zes dobbelstenen klaargelegd. Overgebleven vampiers gaan terug in de doos. De blazoenen zijn voor het beginnersspel niet nodig.

De schilderijen

Op de muur van het kasteel zijn een heleboel schilderijen te zien waarop afzonderlijke afbeeldingen staan afgebeeld.

Deze afbeeldingen staan ook op de dobbelstenen.



Om een vampier vooruit te kunnen zetten, moet hij exact dezelfde afbeeldingen gooien die op het schilderij te zien zijn waar hij voor staat.

Bovendien staan er op verschillende schilderijen vraagtekens afgebeeld: deze zijn alleen in het hoofdspel van betekenis.



*tot maximaal drie
keer gooien,
afbeeldingen met
schilderij
vergelijken,
bijbehorende
dobbelste(e)n(en)
apart leggen*

Beginnersspel „Kleine schatjacht”

Dit spel dient als eenvoudig opstapje naar het hoofdspel en is ook voor jongere vampiers goed geschikt.

Later kunnen jullie je aan de „Grote schatjacht” wagen.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

De speler met de spitste tanden mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met alle zes de dobbelstenen.

Tip: om te voorkomen dat de dobbelstenen telkens alle kanten op rollen, kunnen deze het best in het deksel van de doos worden gegooit.

1. Gooien en het resultaat bepalen

Je mag maximaal drie keer gooien.

Bekijk de afbeeldingen die op het schilderij te zien zijn waar je vampier naast staat: leg na elke worp de dobbelstenen aan de kant die een bijpassende afbeelding vertonen. De vraagtekens hebben bij het beginnersspel geen betekenis.

Belangrijk: alleen als je alle afbeeldingen in het juiste aantal gooit, mag je je vampier vooruit zetten.

Voorbeeld:

Julia es aan de beurt. Op het schilderij zijn 2 spinnen en 2 burchten.

Julia begint en gooit 4 ratten, 1 spin en 1 vleermuis.

Ze legt een spin aan de kant.

De afbeeldingen van de andere 5 dobbelstenen kan ze niet gebruiken.

Met deze dobbelstenen gooit ze nog een keer.

Met haar tweede worp gooit Julia 3 spinnen en 2 ratten.

Julia is blij dat ze één van de drie spinnen kan gebruiken.

Nu heeft ze alleen nog twee burchten nodig.

Vervolgens gooit Julia met de overgebleven vier dobbelstenen een derde en laatste keer.

Ze gooit 3 burchten, 1 rat en juicht dat ze nu alle afbeeldingen van het schilderij heeft „gegooid”.

Als beloning mag ze haar vampier vooruit zetten.

*alle afbeeldingen v/h
schilderij „gegoid“
= vampier verzetten*

*niet alle afbeeldingen
v/h schilderij „gegoid“
= vampier niet
verzetten*

*als eerste het laatste
schilderij voorbij =
winnaar*

2. De vampier verzetten

- **Heb je alle afbeeldingen van het schilderij gegoid?**

Dan mag je je vampier vooruit zetten.

Hoeveel afbeeldingen zijn er op het gegoidde schilderij te zien?

Je mag je vampier net zoveel velden vooruit zetten.

Er mogen meerdere vampiers voor hetzelfde schilderij staan.

Voorbeeld:

Julia heeft tijdens haar beurt een schilderij met drie afbeeldingen gegoid. Nu mag ze haar vampier drie schilderijen vooruit zetten.

- **Heb je niet alle afbeeldingen van het schilderij gegoid?**

Je mag je vampier helaas niet vooruit zetten.

De volgende speler is aan de beurt en pakt de zes dobbelstenen.

Einde van het spel

Zodra een van de spelers voorbij het laatste schilderij gekomen is, heeft hij het spel gewonnen.

Nu weten jullie hoe het beginnersspel werkt. Maar de „Grote schatjacht“ is nog veel spannender.

*regels als bij het
basisspel*

plus aanvullingen:

*vraagteken =
afbeelding uitkiezen*

Hoofdspel „Grote schatjacht“

Wanneer jullie de regels van de „Kleine schatjacht“ kennen, dan kunnen jullie nu direct met het hoofdspel verdergaan.

Spelvoorbereiding

Het spel wordt op dezelfde manier voorbereid als het basisspel.

Bovendien kiest iedere vampier een blaoen uit en legt dit voor zich neer.

Spelverloop

Er gelden dezelfde regels als bij het basisspel.

Men moet zich aan de volgende aanvullingsregels houden:

- **Het vraagteken**

Je had vast en zeker al ontdekt dat er op vele schilderijen één of twee vraagtekens te zien zijn. Deze vraagtekens staan voor een afbeelding die je zelf mag bepalen.

Als er op een schilderij bv. drie vraagtekens te zien zijn, dan kan je bv. drie gegoidde spinnen gebruiken.

Voorbeeld:

Julia's vampier staat voor een schilderij met 2 spinnen en 3 vraagtekens. Om het schilderij te gooien, moet ze afgezien van de 2 spinnen, 3 dezelfde afbeeldingen naar keuze gooien (bv. 3 vleermuizen, 3 spinnen).

Je hoeft de afbeelding die je zou willen uitkiezen, niet al te bepalen voordat je met de dobbelstenen gaat gooien. Het kan zelfs handig zijn om na de tweede of derde worp voor een andere te kiezen.

voor elke extra
gegooide afbeelding
die met je blazoen
overeenkomt = een
schilderij vooruit
zetten

- **Het blazoen ***

Telkens wanneer je alle afbeeldingen van een schilderij hebt gegooid, komt je blazoen in het spel. Bekijk nu de dobbelstenen die je niet gebruikt hebt bij het gooien van het schilderij. Als er één of zelfs meerdere met de afbeelding van je eigen blazoen overeenkomen, mag je je vampier aanvullend een overeenkomstig aantal schilderijen verder vooruit zetten.

Voorbeeld:

Julia staat voor het schilderij met drie spinnen en 1 vleermuis. Na haar derde worp heeft ze 3 spinnen, 2 vleermuizen en 1 knoflook. Nu legt ze de 3 spinnen en 1 vleermuis aan de kant en mag haar vampier 4 schilderijen vooruit zetten.

De beide overige dobbelstenen vergelijkt ze met haar blazoen. Haar blazoen is een vleermuis. Omdat een van de dobbelstenen een vleermuis vertoont, mag haar vampier meteen nog een schilderij verder lopen.

- **Dobbelsteen terugpakken**

Zelden doen de dobbelstenen wat jij het liefst zou willen.

Daarom is het toegestaan om dobbelstenen die je na de eerste worp aan de kant gelegd hebt, bij de derde worp opnieuw te gebruiken.

Einde van het spel

Zodra een van de spelers zijn vampier voorbij het laatste schilderij heeft gezet, heeft hij het spel gewonnen en mag zich de „grootste vampier aller tijden” noemen.

Misschien is er als beloning wel een grote fles tomatensap!

als eerste het laatste
schilderij voorbij =
winnaar

* Ooit hadden ridders een blazoen. Vroeger stond zo'n blazoen meestal op het wapenschild van een ridder afgebeeld. Zodoende kon men al van verre zien of er in de wapenrusting een vriend of een vijand stak. Ook onze vampiers behoren allemaal tot verschillende, maar heel oude vampierfamilies met een eigen blazoen – zoals bijvoorbeeld de Burchtvampiers of de Knoflookvampiers.