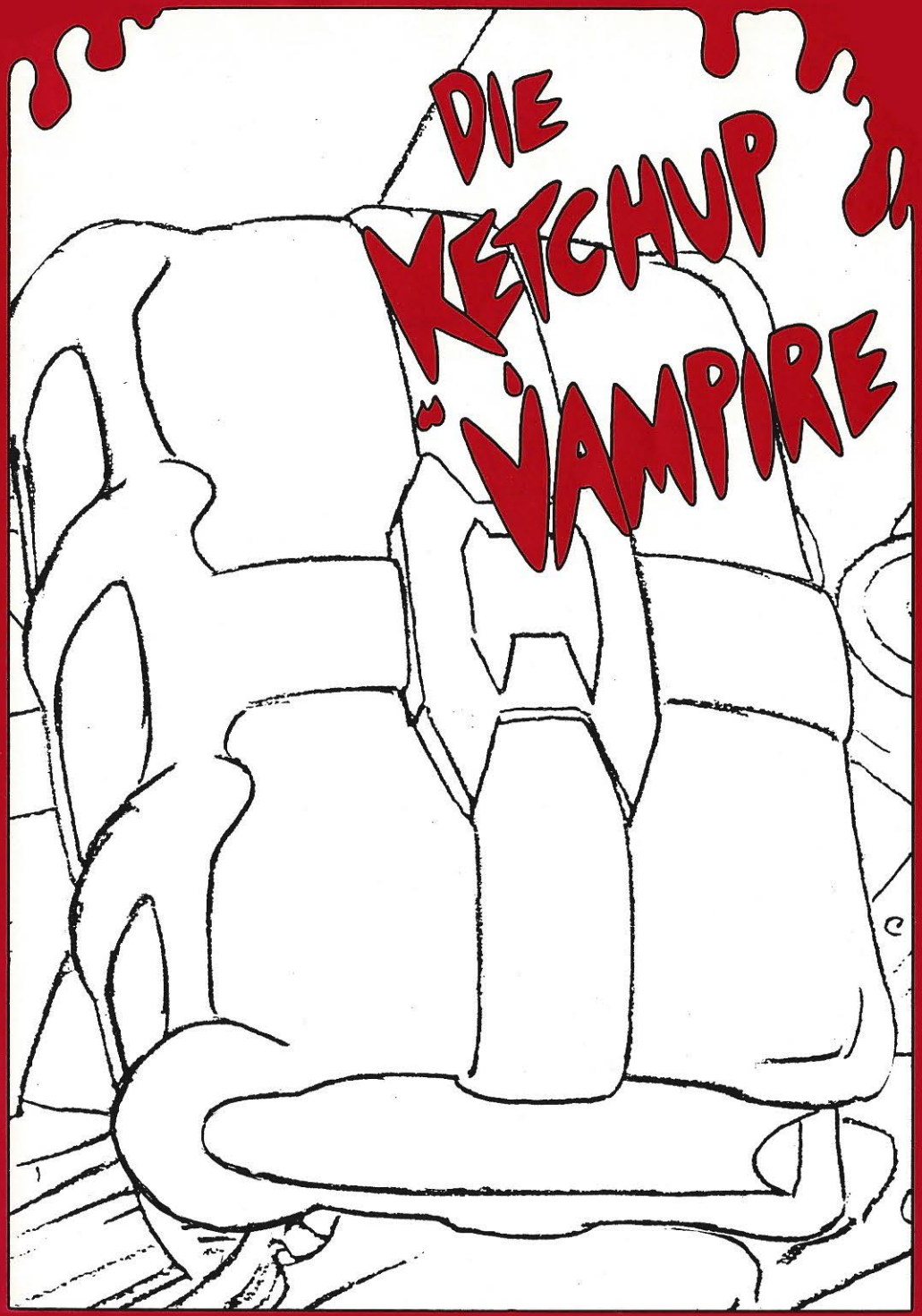
SPIELENDE

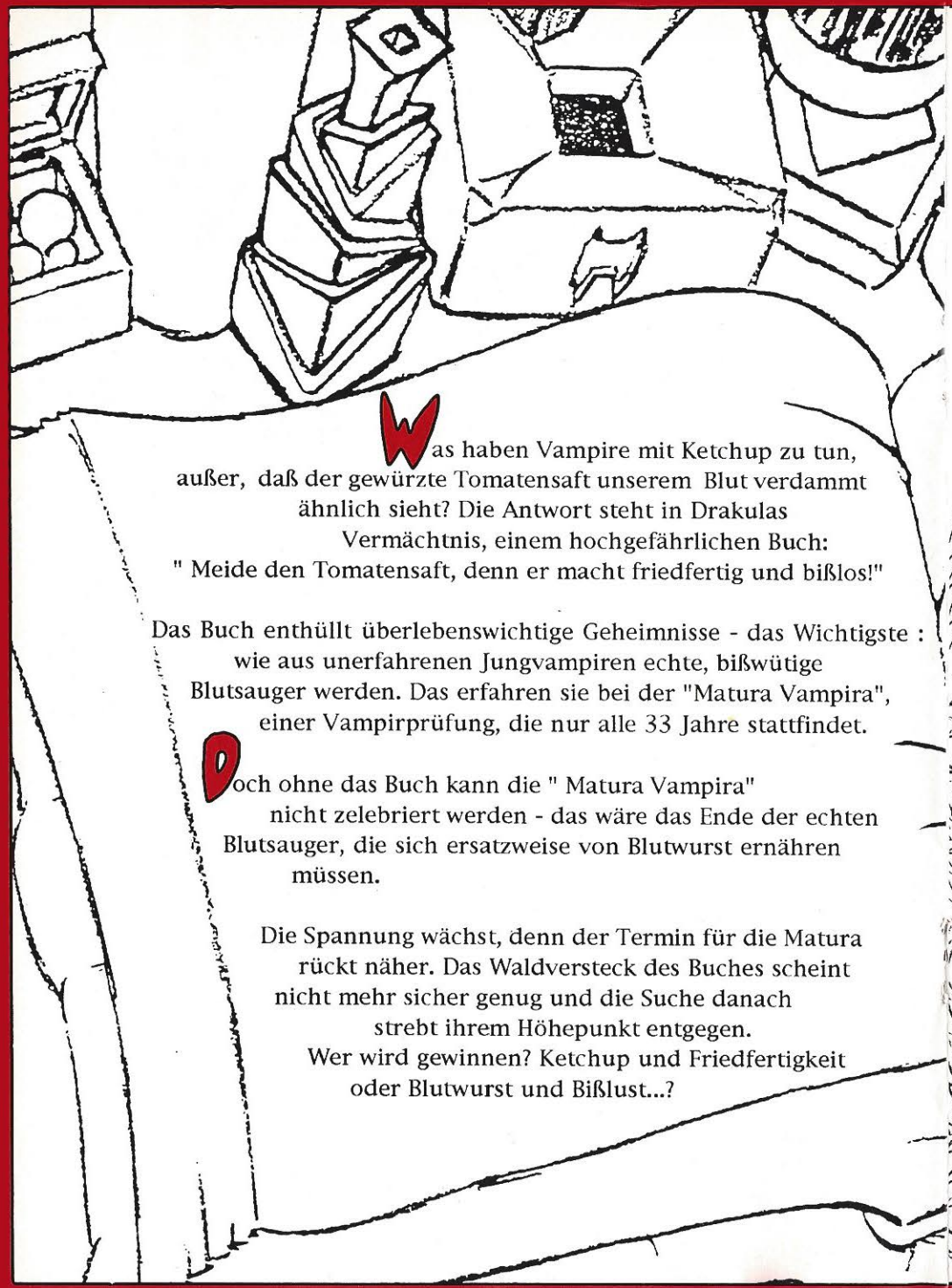
Sobald ein Spieler mit seinem " Tomato" das Buch aufdeckt, gewinnt er das Spiel.
Deckt ein Blutwurst-Vampir das Buch auf, endet das Spiel ebenfalls, aber leider haben die " Tomatos" dann verloren.
Auch wenn die Blutwurst-Vampire zu den eher unfreundlichen Typen zählen, so gewähren sie unseren " Tomatos" noch eine Revanche - also beginnt die Jagd um das Buch gleich noch einmal.

Transsilvanische Blutwurst-Vampire

Rabensteiner Ketchup Vampire

(c) 1992 anima 3, Bad Nauheim
Lizenz durch: AT & TV MECHANDISING CONCEPTS GmbH, München





Was haben Vampire mit Ketchup zu tun, außer, daß der gewürzte Tomatensaft unserem Blut verdammt ähnlich sieht? Die Antwort steht in Drakulas Vermächtnis, einem hochgefährlichen Buch: " Meide den Tomatensaft, denn er macht friedfertig und bißlos!"

Das Buch enthüllt überlebenswichtige Geheimnisse - das Wichtigste : wie aus unerfahrenen Jungvampiren echte, bißwütige Blutsauger werden. Das erfahren sie bei der "Matura Vampira", einer Vampirprüfung, die nur alle 33 Jahre stattfindet.

Doch ohne das Buch kann die " Matura Vampira" nicht zelebriert werden - das wäre das Ende der echten Blutsauger, die sich ersatzweise von Blutwurst ernähren müssen.

Die Spannung wächst, denn der Termin für die Matura rückt näher. Das Waldversteck des Buches scheint nicht mehr sicher genug und die Suche danach strebt ihrem Höhepunkt entgegen.
Wer wird gewinnen? Ketchup und Friedfertigkeit oder Blutwurst und Bißlust...?

IM WALD

Der Wald muß nicht mit genauer Zahl erreicht werden, überflüssige Punkte verfallen.

Erreicht ein Spieler mit seinem " Tomato" den Wald, dreht er eines der Geheimniskärtchen um und legt es aufgedeckt in den Wald.

Ist es das Buch, hat der Spieler sofort gewonnen!
Ist es Knoblauch, passiert dem Tomato nichts.
Ist es aber Blutwurst, muß der Tomato um drei Felder aus dem Wald heraus.

Befindet sich ein " Tomato" zu Beginn seines Zuges im Wald, muß er keine Karte mehr raten, sondern deckt sofort ein weiteres Geheimniskärtchen auf.

Sobald ein " Tomato" den Wald betritt, bewegen sich die übrigen " Tomatos" immer um den doppelten Wert der erratenen Karte vorwärts.

Erreicht ein Blutwurst-Vampir den Wald, dreht der Spieler, der den Vampir gesetzt hat, eines der verdeckten Kärtchen um.

Ist es das Buch, haben die Vampire gewonnen!
Ist es Blutwurst, passiert dem Vampir nichts.
Ist es Knoblauch, muß der Vampir drei Felder aus dem Wald heraus.

Bleibt ein Vampir im Wald stehen, darf er erst wieder ein Geheimniskärtchen umdrehen, wenn ein Spieler falsch rät und dieser Vampir gezogen werden müßte.

DIE KETCHUPFLASCHE

Sobald ein Spieler 4 Tomaten gesammelt hat, gibt er sie ab und erhält sofort einen Schluck aus der Ketchup-Flasche. Wie gut der Ketchup dem " Tomato" aber nun hilft, hängt von der Geschicklichkeit des Spielers ab. Er legt die Tomaten-Kugel auf Start und stößt sie mit dem Finger leicht an.

Rollt die Tomaten-Kugel auf 1,2,4 oder 5, darf der " Tomato" sofort um so viele Felder vorwärts ziehen. Landet er dabei auf einem Sonderfeld, muß natürlich entsprechend gehandelt werden.

Bleibt die Kugel auf der 3/ Knoblauch liegen, darf der " Tomato" entweder drei Felder vorwärts ziehen oder einer der beiden Blutwurst-Vampire wird um drei Felder zurückgesetzt. Kommt der Vampir dabei auf eines der Sonderfelder, muß er selbsverständlich die passende Regel beachten.

Landet die Kugel auf Blutwurst, muß der Tomato um ein Feld zurückgesetzt werden.
Sonderfelder haben hier keine Auswirkung.

Verläßt die Kugel die Bahn, passiert nichts;
Seine Tomaten ist man aber los.

DIE KETCHUPVAMPIRE

Ein Spiel für 2 - 4 Vampire ab 6 Jahren.

Autor: Detlef Wendt
Grafik: anima, Hamburg
Redaktion: Mick Ado

Spielmaterial:
1 Spielbrett
6 Spielfiguren
6 Stellfüße
24 Tomaten / Knoblauch - Karten
13 Tomaten - Spielsteine
7 Geheimniskärtchen
1 große Ketchupflasche
1 rote Holzkugel als Tomate
1 Spielanleitung

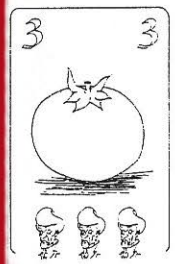
VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen Spielfiguren und Karten vorsichtig aus dem Stanzbogen gelöst werden. Die sechs Figuren werden in die Stellfüße gesteckt und die Karten, Tomaten und Geheimniskärtchen entsprechend sortiert.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur der Ketchup-Vampire und stellt sie auf eines der roten Startfelder in der Burg Rabenstein.
Die Blutwurst-Vampire setzt man auf die beiden schwarzen Startfelder der Burg in Transsilvanien.
Die 24 Karten werden gründlich gemischt und mit der **Zahlenseite nach oben** neben den Spielplan gelegt.
Die 7 Geheimniskärtchen werden ebenfalls gemischt und verdeckt auf die rechteckigen Felder in den Wald gelegt.

SPIELVERLAUF

Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Er muß raten, ob die oberste Karte des Stapels auf der Vorderseite eine Tomate oder Knoblauch zeigt.
Ein wichtiger Tip! Bei den 24 Karten befinden sich auf **16 Karten eine Tomate und nur auf 8 Karten Knoblauch.** Die Wahrscheinlichkeit, daß auf der Vorderseite eine Tomate ist, ist also höher. Hat der Spieler seine Vermutung laut und deutlich ausgesprochen (" Tomate oder Knoblauch "), dreht er die Karte um und legt sie aufgedeckt neben den Kartenstapel.



Hat der Spieler richtig geraten, setzt er seine Spielfigur entsprechend der Zahl auf der Karte vorwärts. Zusätzlich erhält er eine Tomate.

Hat der Spieler falsch geraten, setzt er den Blutwurst-Vampir, den die Karte zeigt, entsprechend der Zahl auf der Karte vor. Eine Tomate erhält der Spieler nur, wenn der Vampir seine Bewegung auf einem Tomatenfeld beendet.

Auf ihrem Weg in Richtung Wald müssen unsere Ketchup-Vampire nur **freie Felder zählen.** Die Felder auf denen andere Vampire stehen, werden also einfach übersprungen und gar nicht erst mitgezählt.
Hat ein Spieler geraten und eine Figur gezogen, ist der nächste Spieler mit Raten an der Reihe. Ist der Kartenstapel einmal aufgebraucht, wird er neu gemischt und neben den Plan gelegt.

SONDERFELDER

Obwohl selbst ein Blutwurst-Vampir, steht Siegfried auf den Seiten der " Tomatos" und gibt ihnen wertvolle Tips. Wer seine Bewegung auf einem Feld mit **Siegfried** beendet, darf sich heimlich eines der Geheimniskärtchen im Wald ansehen und legt es dann wieder verdeckt zurück.

Der verschlafene Hugo hilft den " Tomatos", obwohl er dies selbst gar nicht so richtig mitbekommt. Wer seine Bewegung auf einem Feld mit **Hugo** beendet, darf einen der beiden Blutwurst-Vampire um ein Feld zurücksetzen. Landet der Vampir dabei auf einer Tomate, darf der Spieler natürlich eine nehmen.

Die Brücke stellt eine Abkürzung in den Wald dar, wird aber von dem schrecklichen **Meister** bewacht. Wer **zu Beginn seines Zuges** auf einem der **beiden Brückenfelder** steht, kann den normalen Weg weitergehen, oder aber versuchen, an dem Meister vorbeizukommen. Wer den kurzen Weg über die Brücke nehmen will, muß bei **3 Karten hintereinander richtig raten.** Rät der Spieler bei allen 3 Karten richtig, zieht er sofort in den Wald. Rät er auch nur einmal falsch, muß er 3 Felder zurückgehen und alle seine Tomaten abgeben.

Der raffinierte Goldi hilft seinen Blutwurst-Vampiren, wo er nur kann. Beendet ein Vampir seine Bewegung auf einem Feld mit **Goldi**, werden alle Geheimniskärtchen im Wald gründlich gemischt.

Edgar von Rabenstein, der " geniale" Erfinder, entwickelt für die " Tomatos" den hochpotenzierten Tomatensaft, auch " Ketchup" genannt. Kommt ein Vampir auf einem Feld mit **Edgar von Rabenstein** zum Stehen, dürfen alle Tomatos immer um die doppelte Anzahl Felder vorwärts gesetzt werden.
Zeigt die Karte also "3", zieht der Tomato gleich um 6 Felder vorwärts.

Auch Blutwurst-Vampire verraten durch lautes Flügelschlagen schon mal, wo sie gerade herumfliegen. Beendet ein Vampir seine Bewegung auf einem Feld mit einer **Tomate**, so erhält der " Tomato", der ihn dorthin gezogen hat, trotzdem eine Tomate.