

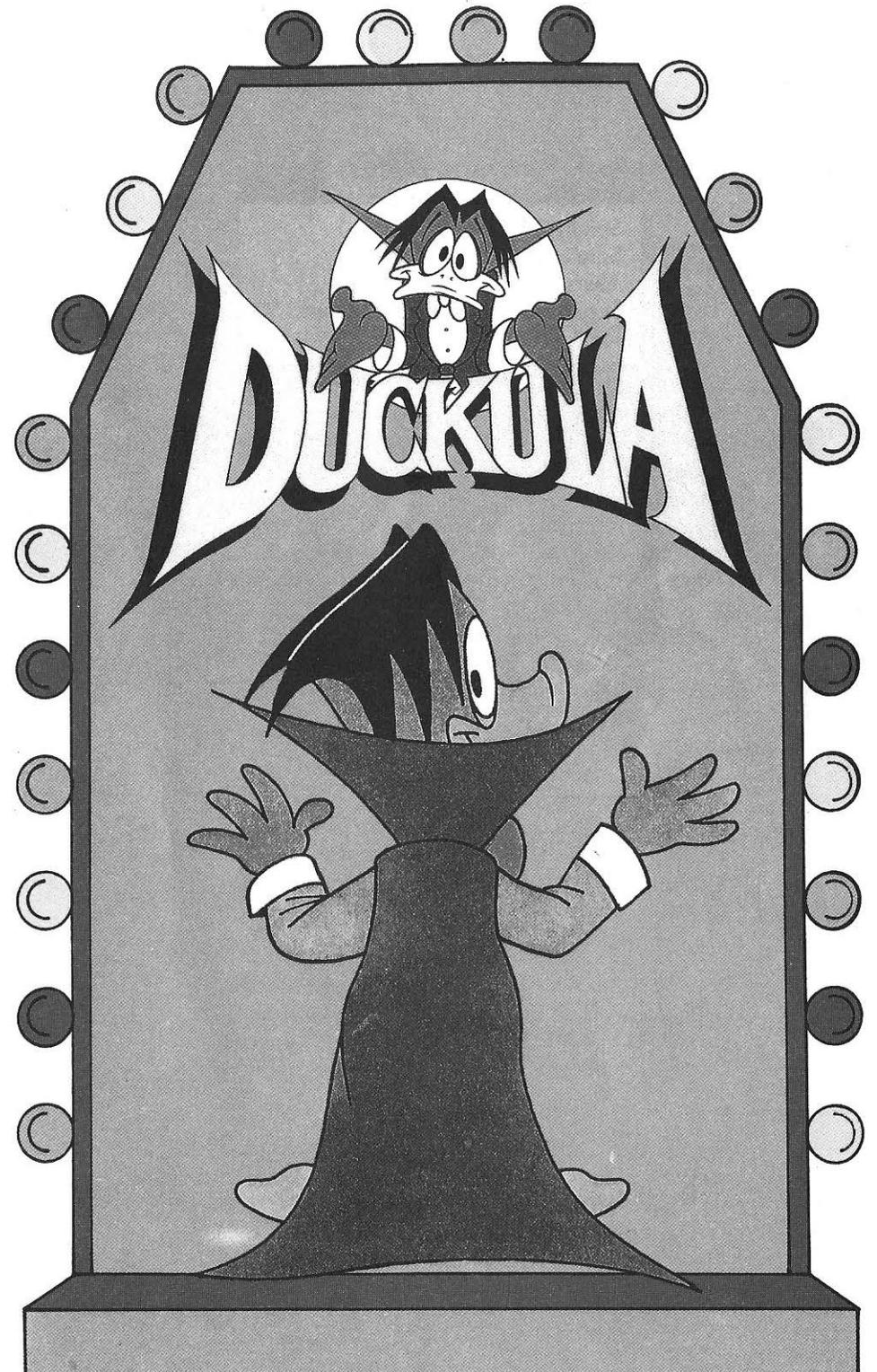
## Spielende

Das Spiel endet, wenn das zwölfte Dr.-von-Gänseklein-Plättchen in einen Raum gelegt wird (also direkt nachdem zum 12. Mal gepunktet wurde). Wer nun die meisten Broccoli-Plättchen vorweisen kann, ist Sieger.



© 1990 cosgrove hall  
productions limited  
Lizenz durch Agentur Fuchs,  
Stuttgart

T.Nr. 169692



## Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Würfelspiel  
Spielerzahl: 2 – 6  
Altersempfehlung: ab 6 Jahre  
Spieldauer: ca. 15 – 30 Minuten  
Taktik ○○○●○ Glück

... Dong ... Dong! Gerade hat die Uhr Mitternacht geschlagen! Und schon ist's vorbei mit Stille und Ruhe auf Schloß Duckula. Das allnächtliche Tohuwabohu nimmt seinen Lauf: Emma, die gute Seele, holpert und stolpert wie immer durch die Wand, da sie wieder einmal die Tür nicht finden kann. Igor, der treue Diener, schlurft schläfrig durch die staubigen Gänge, sich ständig fragend, wie lange das Schloß wohl noch diese Trampelhafteigkeit aushalten wird. Und Graf Duckula selbst watschelt, in Selbstgespräche vertieft, von Raum zu Raum, auf der Suche nach seinen beiden Bediensteten, die ihn „irgendwann bestimmt noch um den Verstand bringen werden“.

Sie sind unterwegs zu einer Zusammenkunft, doch wo genau hatten sie sich verabredet? War es in der Bibliothek, im Speisesaal, in der Küche ... oder wo? Niemand weiß es mehr genau, und so irren sie durch die endlosen Gänge des Schlosses auf der Suche nach den anderen.

Doch Vorsicht! Auch Doktor von Gänseklein, seines Zeichens der wohl berühmteste Vampirjäger aller Zeiten (zumindest hält er sich selbst dafür!), liegt in dem alten Gemäuer auf der Lauer und hofft auf seine große Stunde.

Wird es Graf Duckula gelingen, sich mit seiner treuen Dienerschaft in einem der vielen Räume des Schlosses zu treffen? Oder wird Doktor von Gänseklein vorher zuschlagen? Laßt Euch überraschen ...

chen. Man muß nicht punkten (z.B. bei nur einer Figur in einem Raum), sondern kann jederzeit weiterspielen. Allerdings mit dem Risiko, schließlich völlig leer auszugehen, denn punkten kann man immer nur in genau **einem** Raum und nur in Verbindung mit der Figur, die man **gerade** hineingezogen hat.

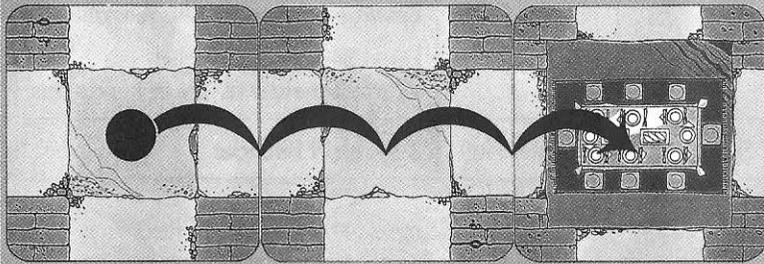
### Beispiel:

Der Spieler am Zug würfelt und zieht Graf Duckula in den Raum, in dem bereits Emma steht. Er könnte nun punkten (2 Broccoli-Plättchen durch Emma und den gerade bewegten Graf Duckula) und seinen Zug damit beenden. Da aber Igor auch nur noch 2 Felder entfernt von diesem Raum steht, wagt der Spieler es und würfelt ein weiteres Mal: leider zwingt ihn dieser Wurf, Emma wieder aus dem Raum heraus auf den Gang zu ziehen. Nun kann der Spieler überhaupt nicht punkten, da ja die **gerade bewegte** Figur (Emma) im Gang steht. Daß sich Graf Duckula noch immer in dem Raum befindet, spielt in diesem Fall keine Rolle, allein die gezogene Figur ist von Bedeutung! Der Spieler würfelt erneut, wodurch es ihm diesmal gelingt, Igor zu Graf Duckula in den Raum zu ziehen. Jetzt punktet der Spieler: 2 Broccoli-Plättchen (durch Graf Duckula und den gerade gezogenen Igor) und beendet damit seinen Zug.

Wurde in irgendeinem Raum gepunktet, wird sofort anschließend, noch bevor der nächste Spieler würfelt, in diesen Raum ein Dr.-von-Gänseklein-Plättchen gelegt: In solchermaßen markierten Räumen kann für den Rest des Spiels nicht mehr gepunktet werden (es können aber noch Figuren hinein- oder hindurchgezogen werden).

was die Figurenwürfel zeigen, da der Stern den Zug eines Spielers sofort beendet (die geworfenen Figurenwürfel können also nicht mehr gezogen werden!).

Hat ein Spieler gewürfelt, **muß** er – wenn es möglich ist – auch eine Figur bewegen – und zwar stets genau eine, nicht mehr und nicht weniger! Man muß die Figur um die **genaue** Augenzahl weiterbewegen. Hin und her ziehen in einem Zug ist nicht erlaubt. Figuren dürfen jederzeit aneinander vorbeiziehen, auf einem Feld aber (außer Räumen natürlich!) darf nur eine Figur stehen. Räume zählen, genau wie der durch den Zusammenschluß zweier aneinanderliegender Plankarten entstandene Gangabschnitt, als 1 Feld.



### Punkten

Gelingt es einem Spieler, eine oder mehrere Figuren in einem Raum zu versammeln (dabei zählen selbstverständlich auch Figuren, die von vorherigen Spielern in diesen Raum gezogen wurden!), kann er punkten: 1 Figur bringt 1 Broccoli-Plättchen, 2 Figuren im selben Raum bringen 2, alle 3 Figuren im selben Raum gar 4 der begehrten Plätt-

### Spielmaterial

36 Spielplan-Kärtchen  
3 Figuren (+ Figurenhalter)  
3 Figuren-Würfel  
1 Symbol-Würfel  
12 Doktor-von-Gänseklein-Plättchen  
35 Broccoli-Plättchen

### Spielziel

Die Spieler versuchen, Graf Duckula, Igor und Emma in den vielen Räumen von Graf Duckulas Schloß zusammenkommen zu lassen. Gelingt es ihnen, erhalten sie dafür Broccoli-Plättchen. Je mehr Figuren man in einem Raum versammelt, desto mehr Broccoli erhält man – desto größer aber ist auch das Risiko, daß der Zug vorher abgebrochen wird.

Es gilt also für die Spieler ständig abzuwägen, ob sie bereits eine einzelne Figur bewerten oder ob sie versuchen sollen, möglichst alle 3 Figuren in einen Raum zu ziehen.

Wer am Ende, nachdem Doktor von Gänseklein in 12 Räumen aufgetaucht ist, den meisten Broccoli vorweisen kann, ist Sieger.

### Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die Figuren, die Karten und die Plättchen vorsichtig aus den Stanztafeln herausgedrückt werden; die 3 Figuren werden folgendermaßen in die Figurenhalter gesteckt: Graf Duckula – gelb, Emma – rot, Igor – blau.

Alle 36 Plan-Karten werden gemischt und offen zu einem 6x6-Karten-Quadrat aneinandergelegt. Hierdurch entsteht bei jedem Spiel ein immer wieder anderer, mit Gängen und Räumen bunt gemischter Spielplan. Die Figuren werden auf die mittleren Felder von drei beliebigen Eckkarten gesetzt (es spielt keine Rolle, ob es sich hierbei um Räume oder Gänge handelt). Die Broccoli- und Dr.-von-Gänseklein-Plättchen werden getrennt neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der Spieler mit den größten Vampirzähnen beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

### Spielablauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er mit allen 4 Würfeln. Anschließend bewegt er **eine** der drei Figuren entsprechend dem farbgleichen Würfel. (Die Figuren gehören nicht zu einzelnen Spielern, sondern können von allen bewegt werden.) Nun kann er – wenn er möchte – erneut würfeln und ziehen. Dies kann er so lange tun, bis er entweder

- punktet,
  - den Stern würfelt (Symbolwürfel),
  - oder keinen Figurenwürfel mehr zur Verfügung hat.
- Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

### Die Würfel

Es gibt zwei verschiedene Würfelarten im Spiel:

- der einzelne, etwas größere, schwarze Symbolwürfel mit 3 leeren Seiten, 2 Pfeilen und 1 Stern,
- die drei kleineren Würfel – für jede Spielfigur einen (Farbe von Würfel und Figurenhalter stimmen überein) – mit Punktwerten von 1-4 und 2 Pfeilen.

Zu Beginn seines Zuges wirft ein Spieler stets mit allen 4 Würfeln. Im weiteren Verlauf dieses Spielzuges kann es vorkommen, daß der ein oder andere Figurenwürfel ausscheidet – niemals aber der schwarze Symbolwürfel. Dieser wird immer mitgewürfelt! Er wirkt sich folgendermaßen auf die Figurenwürfel aus:

Symbolwürfel	Figurenwürfel	Ergebnis
leere Seite	Punkte (1-4)	Bewegen um entspr. Augenzahl
leere Seite	Pfeil	keine Bewegung möglich
Pfeil	Punkte (1-4)	Bewegen um entspr. Augenzahl
Pfeil	Pfeil	keine Bewegung möglich; Würfel scheidet für diese Runde aus
Stern	Punkte/Pfeil	Zug <b>sofort</b> beendet

Wirft ein Spieler beispielsweise Schwarz – Pfeil, Rot – 1, Gelb – 2, Blau – 4, kann er eine beliebige der 3 Figuren entsprechend der Würfelzahl bewegen. Bei Schwarz – Pfeil, Rot – 1, Gelb – Pfeil, Blau – Pfeil muß Emma (rote Figur) um 1 Feld versetzt werden (Zugzwang!). Außerdem scheidet für den Rest dieses Spielzuges der gelbe und der blaue Würfel aus, d.h. der Spieler kann nur noch mit Schwarz und Rot würfeln. Schwarz – leer, Rot – Pfeil: nichts passiert! Der Spieler kann nicht ziehen, verliert aber auch nicht den letzten Würfel. Bei Schwarz – Stern, Rot – ... ist es ohne Belang,