



DREI
MAGIER
SPIELE

Kirsten Becker
Jens Peter Schlemmer

Vampire der Nacht

Ein Dunkel Spiel

piri
tte

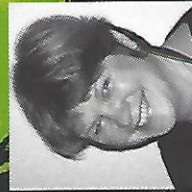
Vampire der Nacht

Ein DunkelSpiel

Autoren:

Kirsten Becker

* 1959
 Spielefinderin, Radio-
 journalistin, Musikerin
 Drums&Percussion,
 Drumcircle, Rhythmus-
 events, Bodypercussion,
 TaKaTTa



Jens-Peter Schliemann

* 1968
 Mathematiker
 und Spieleautor,
 SpieleErfinderStudio
 in Köln-Mitte



Illustration: **Rolf Vogt ARVI***

Grafik/Design: **Rolf Vogt**

Redaktion: **Claudia Wiczorek**

2-4
 6-99 Jahre
 20-30 min.



© Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
 by Schmidt Spiele GmbH
 Postfach 470437
 D-12313 Berlin
 www.dreimagier.de
 Art.-Nr. 40850

D

Inhalt

- 1 Spielfeld
- 4 Ecktürme (2-teilig)
- 1 Vampir (nachtleuchtend, magnetisch)
- 1 Fledermausstab (nachtleuchtend, magnetisch)
- Knoblauchchips (nachtleuchtend)
 - 8 x eine Knolle
 - 8 x zwei Knollen
 - 8 x drei Knollen
- Spielanleitung

1 X



GB

Content

- 1 board
- 4 corner towers (come in 2 parts)
- 1 vampire (glows in the dark, magnetic)
- 1 bat wand (glows in the dark, magnetic)
- Garlic chips (glow in the dark)
 - 8 x one bulb
 - 8 x two bulbs
 - 8 x three bulbs
- Instructions

4 X



4 X



F

Contenu

- 1 plateau
- 4 tours (en 2 parties)
- 1 vampire (luminescent et magnétique)
- 1 baguette Chauve-souris (luminescente et magnétique)
- Des jetons Ail (luminescence)
 - 8 x 1 gousses
 - 8 x 2 gousses
 - 8 x 3 gousses
- Règle du jeu

8 X



8 X



8 X

1 X



Content

- 1 board
- 4 corner towers (come in 2 parts)
- 1 vampire (glows in the dark, magnetic)
- 1 bat wand (glows in the dark, magnetic)
- Garlic chips (glow in the dark)
 - 8 x one bulb
 - 8 x two bulbs
 - 8 x three bulbs
- Instructions

4 x



4 x



Contenu

- 1 plateau
- 4 tours (en 2 parties)
- 1 vampire (luminescent et magnétique)
- 1 baguette Chauve-souris (luminescente et magnétique)
- Des jetons All (luminescents)
 - 8 x 1 gousse
 - 8 x 2 gousses
 - 8 x 3 gousses
- Règle du jeu

8 x



8 x



8 x



1 x

1 x



Inhoud

- 1 spelbord
- 4 hoektorens (in 2 delen)
- 1 vampier (lichtgevend, magnetisch)
- 1 vleermuisstaf (lichtgevend, magnetisch)
- Lookfiches (lichtgevend)
 - 8 x één knol look
 - 8 x twee knollen look
 - 8 x drie knollen look
- Spelregels

Contenuto

- 1 campo di gioco
- 4 torri angolari (a 2 pezzi)
- 1 vampiro (fosforescente, magnetico)
- 1 bacchetta del pipistrello (fosforescente, magnetica)
- Chip d'aglio (fosforescenti)
 - 8 x un bulbo
 - 8 x due bulbi
 - 8 x tre bulbi
- Istruzioni di gioco

Vampire der Nacht

Der Vampir ist außer sich: „Das ist ja ungeheuerlich!“ Unbemerkt ist der fiese Vampirjäger Knobelzobel in den Luftraum über der alten Burg eingedrungen. Härmisch lachend hat er einen Sack Knoblauch über der Ruine ausgeleert. Nicht auszudenken, was passiert, wenn dieser durch das morsche Gebälk in die Schlafkammer der Vampirkinder fällt!

Mutig beginnen der Wächtervampir Leo Langzahn und die kleine Fledermaus die Ruine von den ollen Knollen zu befreien!

Vampires of the Night

The vampire is furious: "This is outrageous!" The wicked vampire hunter Knobelzobel has sneaked his way unnoticed into the skies above the old castle. With an evil laugh, he has emptied a whole sack of garlic over the ruins! What on earth will happen if the garlic finds its way through the creaking woodwork into the sleeping quarters of the vampire children?

Guardian vampire Leo Longtooth and his doughty little bat bravely set to work on clearing the garlic from the ruins!

Vampires de la nuit

Le vampire est hors de lui : « Que horreur ! ». Sans se faire remarquer, le méchant chasseur de vampires, Knobelzobel, a pénétré dans l'espace au-dessus du vieux château. D'un air moqueur, il a déversé tout un sac de gousses d'ail sur les ruines. Que va-t-il se passer si les gousses tombent dans la chambre des petits vampires à chatpente pourrie !

Courageusement, le vampire de Longues-Quenottes, et la petite souris commencent à déblayer toutes ces gousses d'ail !



Vampires of the Night

The vampire is furious: "This is outrageous!" The wicked vampire hunter Knobelzobel has sneaked his way unnoticed into the skies above the old castle. With an evil laugh, he has emptied a whole sack of garlic over the ruins! What on earth will happen if the garlic finds its way through the creaking woodwork into the sleeping quarters of the vampire children?

Guardian vampire Leo Longtooth and his doughty little bat bravely set to work on clearing the garlic from the ruins!

Vampires de la nuit

Le vampire est hors de lui : « Quelle horreur ! ». Sans se faire remarquer, le méchant chasseur de vampires, Gustave Crucipieu, a pénétré dans l'espace aérien au-dessus du vieux château. D'un rire moqueur, il a déversé tout un sac d'ail sur les ruines. Je vous laisse imaginer ce qui se passera si les gousses tombent dans la chambre des petits vampires à travers la charpente pourrie !

Courageusement, le vampire de garde, Léo Longues-Quenottes, et la petite chauve-souris commencent à déblayer la ruine de toutes ces gousses d'ail !

Vampieren van de nacht

De vampier is woedend: "Dit is schandalig!" De krankzinnige vampierenjager Knobelzobel is ongemerkt in het luchtruim boven het oude kasteel doorgedrongen. Met een boosaardige lach heeft hij een hele zak look over de ruïne uitgestrooid. Wat zal er in hemelsnaam gebeuren indien de look door de vermolmd vloer in de slaapzaal van de vampierkinderen valt?

Vampier van wacht Leo Langtand en zijn clapperre kleine vleermuis gaan moedig aan het werk om alle look uit de ruïne te verwijderen.

Vampiri della notte

Il vampiro è fuori di sé: "Ciò è inaudito!" Il cattivo ammazzavampiri Knobelzobel si è conficcato inosservato nello spazio aereo sul vecchio borgo. Ridendo maliziosamente ha svuotato un sacco d'aglio sulle rovine. Inconcepibile cosa potrebbe succedere se cadesse attraverso i travi marci nella camera dei piccoli vampiri!

Con coraggio il vampiro di guardia Leo Dentelungo e il piccolo pipistrello cominciano a liberare le rovine dallo sgradevole aglio!

* + + + *



Montage à la lumière

Sortir tous les éléments de la boîte. Assembler les tours (1) et les plaques aux coins du fond de la boîte (2). Placer le plateau sur les bords, côté à côté des tours (3), puis le milieu. Disposer les 24 jetons correspondants et garder la boîte. Chauve-souris à portée de main.

Jeu dans le noir

VAMPIRES DE LA NUIT se joue à l'obscurité, dans la pénombre ou dans l'obscurité. Pour jouer dans le noir, comme pour la chauve-souris, la tête des jetons doit être tournée vers le jour (4). Ils deviennent alors invisibles.

Set the game up with the light on

Remove all of the parts from the box. Assemble the corner towers (1) and position them in the four corners of the base section of the box (2). Place the board on top of the box, with the short sides between the towers (3) and position the vampire in the middle. Put the 24 garlic chips on the corresponding garlic spaces and set the bat wand in place.

Play the game in the dark

You can play VAMPIRES OF THE NIGHT in the light, in the twilight or in the dark!

Do you want to play in the dark? Then first of all, light up the bat, the vampire head and the garlic chips by putting them under a bright lamp or leaving them in sunlight (4). They will then glow in the dark!

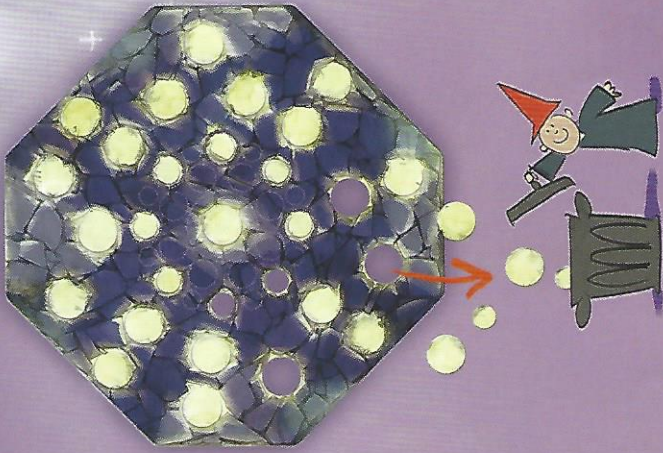
Im Hellen aufbauen

Nehmt alle Teile aus der Schachtel. Baut die Ecktürme zusammen (1) und steckt sie in die vier Ecken des Schachtelunterteils (2). Legt das Spielfeld auf die Schachtel, mit den kurzen Seiten zwischen die Türme (3) und stellt den Vampir in die Mitte. Legt die 24 Knoblauchchips auf die entsprechenden Knoblauchfelder und haltet den Fledermausstab bereit.

Im Dunkeln spielen

VAMPIRE DER NACHT könnt ihr im Hellen, in der Dämmerung oder im Dunkeln spielen.

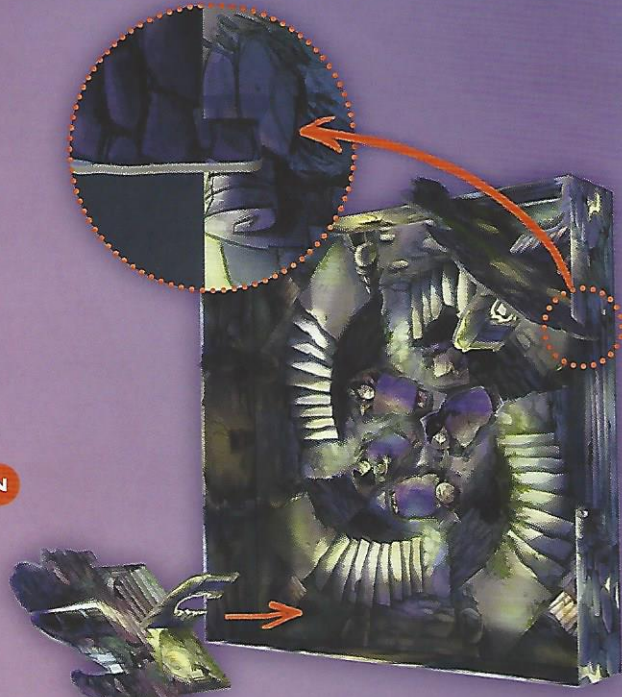
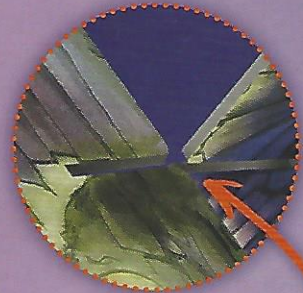
Ihr wollt das Spiel bei Dunkelheit spielen? Dann beleuchtet zunächst die Fledermaus, den Vampirkopf und die Knoblauchchips unter einer hellen Lampe oder im Tageslicht (4). Sie leuchten dann im Dunkeln!



1



2



3



Set the game up with the light on

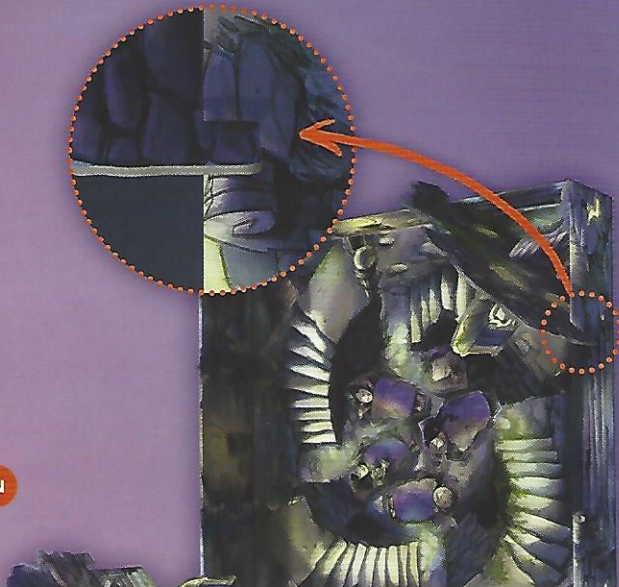
Remove all of the parts from the box. Assemble the corner towers (1) and position them in the four corners of the base section of the box (2). Place the board on top of the box, with the short sides between the towers (3) and position the vampire in the middle. Put the 24 garlic chips on the corresponding garlic spaces and set the bat wand in place.

Play the game in the dark

You can play VAMPIRES OF THE NIGHT in the light, in the twilight or in the dark!

Do you want to play in the dark? Then first of all, light up the bat, the vampire head and the garlic chips by putting them under a bright lamp or leaving them in sunlight (4). They will then glow in the dark!

2



Montage à la lumière

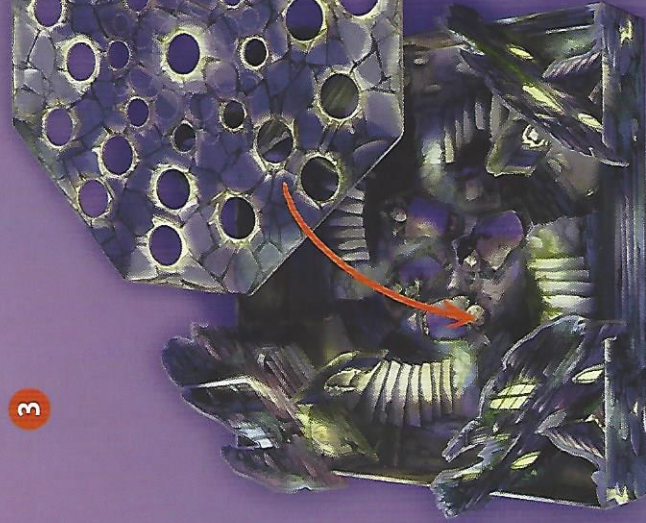
Sortir tous les éléments de la boîte. Assembler les tours (1) et les placer aux quatre coins du fond de boîte (2). Placer le plateau sur les bords, les petits côtés entre les tours (3), puis le vampire au milieu. Disposer les 24 jetons All sur les cases correspondantes et garder la baguette Chauve-souris à portée de main.

Jeu dans le noir

VAMPIRES DE LA NUIT se joue à la lumière, dans la pénombre ou dans l'obscurité totale.

Pour jouer dans le noir, commencer par exposer la chauve-souris, la tête du vampire et les jetons All à la lumière d'une lampe ou du jour (4). Ils deviennent alors luminescents !

3



Zet het spel klaar met het licht aan

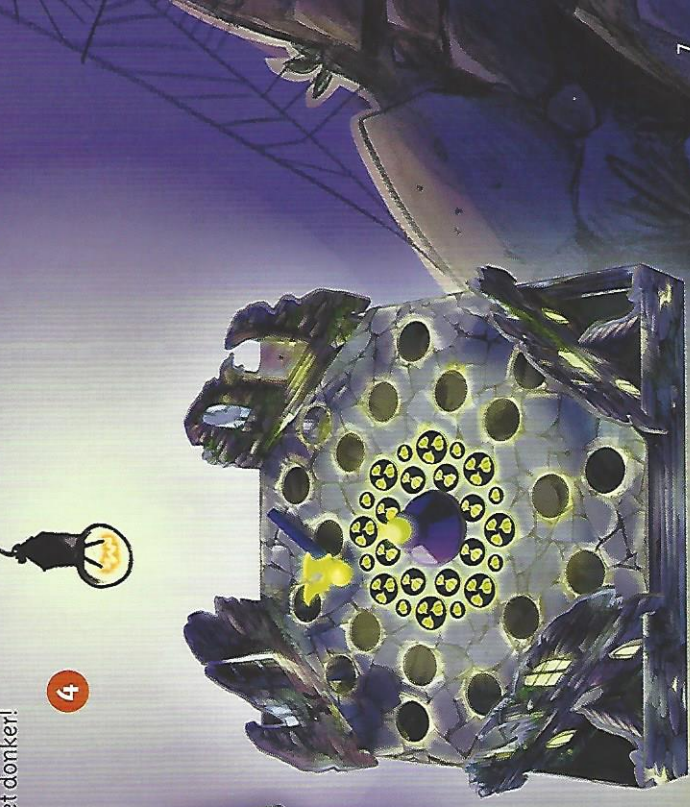
Haal alle onderdelen uit de doos. Zet de hoektorens in elkaar (1) en plaats ze in de vier hoeken van het onderste gedeelte van de doos (2). Plaats het spelbord op de doos, met de korte zijkanen van het spelbord tussen de torens (3) en zet de vampier in het midden. Leg de 24 lookfiches op de overeenstemmende lookvelden en zet de vleermuisstaf in elkaar.

Speel het spel in het donker

Je kan VAMPIEREN VAN DE NACHT in het licht, in het schemerdonker of in het duister spelen!

Wil je in het donker spelen? Laat dan allereerst de vleermuis, het hoofd van de vampier en de lookfiches oplichten door ze onder een felle lamp te leggen of door ze aan zonlicht bloot te stellen (4). Ze zullen dan licht geven in het donker!

4



Allestitte il gioco con la luce accesa

Estraete tutti i pezzi dalla scatola. Montate insieme le torri angolari (1) e inseriteli nei quattro angoli della parte inferiore della scatola (2). Mettete il campo di gioco sulla scatola con i lati brevi verso l'esterno tra le torri (3) e ponete il vampiro in mezzo. Mettete i 24 chip d'aglio sui campi per l'aglio corrispondenti e tenete pronta la bacchetta del pipistrello.

Giocare al buio

Si può giocare a I VAMPIRI DELLA NOTTE alla luce, nella penombra o al buio.

Volete giocare al buio? Allora illuminare innanzitutto il pipistrello, la testa del vampiro e i chip d'aglio sotto una lampada chiara o alla luce del giorno (4). Poi si illuminano al buio!

D

Den Vampir bewegen

Im Kopf der Fledermaus und im Kopf des Vampirs sind Magnete, die sich gegenseitig abstoßen.

Halte die Fledermaus nahe an den Kopf des Vampirs, dann bewegt er sich auf magische Weise über das Spielfeld, ohne dass sich beide Figuren berühren.

GB

Move the vampire

The head of the bat and the head of the vampire both contain magnets which repel each other.

If you hold the bat near the head of the vampire, the vampire moves over the board as if by magic, without either making any contact with each other.

F

Déplacement du vampire

Les têtes de la chauve-souris et du vampire, celui-ci se déplaçant magiquement sur le plateau sans que les deux figures ne se touchent.

En approchant la chauve-souris de la tête du vampire, celui-ci se déplace sur le plateau sans que les deux figures ne se touchent.



Move the vampire

The head of the bat and the head of the vampire both contain magnets which repel each other.

If you hold the bat near the head of the vampire, the vampire moves over the board as if by magic, without either making any contact with each other.

Déplacement du vampire

Les têtes de la chauve-souris et du vampire renferment des aimants qui se repoussent.

En approchant la chauve-souris de la tête du vampire, celui-ci se déplace de façon magique sur le plateau sans que l'un et l'autre ne se touchent.

De vampier verplaatsen

In de kop van de vleermuis en het hoofd van de vampier zitten magneten die elkaar afstoten.

Als je de vleermuis dicht tegen het hoofd van de vampier houdt, verplaatst de vampier zich op magische wijze zonder dat beide figuren elkaar raken.

Muovete il vampiro

Nella testa del pipistrello e in quella del vampiro ci sono dei magneti, che si respingono a vicenda.

Tenete il pipistrello vicino alla testa del vampiro, questo si muove magicamente sul campo di gioco, senza che entrambe le figure si tocchino.

D

Spielidee und Spielziel

Reihum führt ihr den Vampir durch die Ruine.

Ziel ist es, den meisten Knoblauch über den Spielfeldrand nach draußen zu schieben (1). Das gibt Punkte!

Aber Vorsicht! Wenn euch der Knoblauch in die Löcher fällt, landet er in der Gruft der Kinder und verbreitet dort seinen fürchterlichen Gestank (2). Das gibt keine Punkte!

GB

Idea and aim of the game

Each player takes it in turns to guide the vampire through the ruins.

The goal is to push as much of the garlic over the edge of the board to the outside (1), for which points are awarded.

But remember! If the garlic falls into the holes then it lands in the children's crypt where it spreads its evil, smelly smell (2), for which no points are awarded!

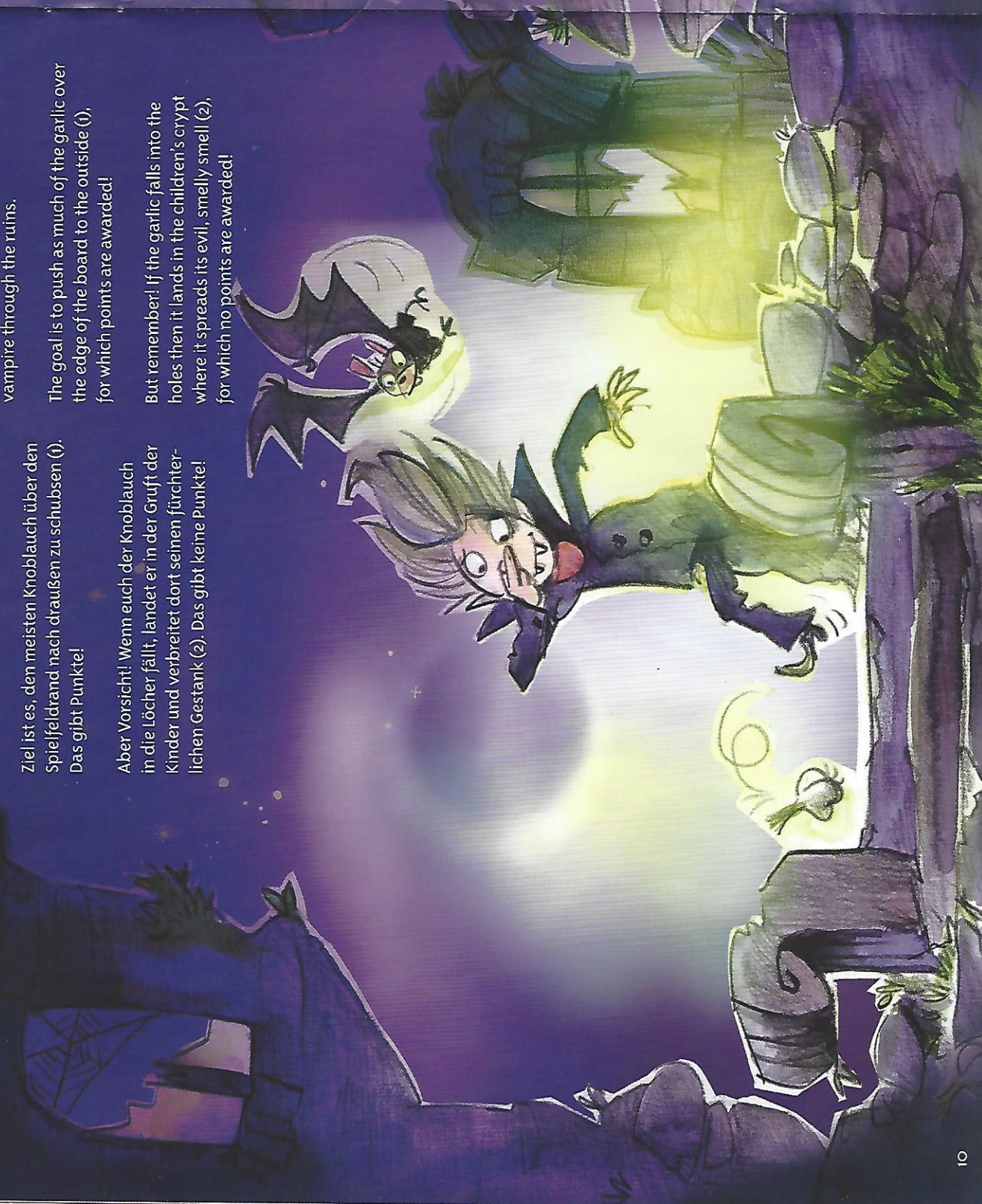
F

Principe et but du jeu

Chaque joueur à tour de rôle vampire à travers la ruine.

Le but du jeu consiste à pousser de gousses d'ail hors du plateau marquer des points.

Mais attention ! Si l'ail tombe il atterrit dans le caveau des répand son abominable odeur. Ceci ne rapporte pas de point



Idea and aim of the game

Each player takes it in turns to guide the vampire through the ruins.

The goal is to push as much of the garlic over the edge of the board to the outside (1), for which points are awarded!

But remember! If the garlic falls into the holes then it lands in the children's crypt where it spreads its evil, smelly smell (2), for which no points are awarded!

Principe et but du jeu

Chaque joueur à tour de rôle déplace le vampire à travers la ruine.

Le but du jeu consiste à pousser le maximum de gousses d'ail hors du plateau (1) pour marquer des points.

Mais attention ! Si l'ail tombe dans les trous, il atterrit dans le caveau des enfants et y répand son abominable odeur ! (2)
Ceci ne rapporte pas de points !

Spelidee en doel van het spel

De spelers verplaatsen om beurt de vampier door de ruïne.

Het doel is zoveel mogelijk knollen look over de rand van het spelbord (1) naar buiten te duwen en zo punten te scoren.

Maar opgepast! Als er look in de gaten valt, komt die in de crypte van de kinderen terecht en verspreidt daar haar slechte, stinkende geur (2). Hiervoor worden natuurlijk geen punten toegekend.

Idea e scopo del gioco

Uno dopo l'altro guidate il vampiro attraverso le rovine.

Lo scopo è di spingere la maggior parte del aglio verso il bordo del campo di gioco (1). Ciò dà punti!

Ma attenzione! Se l'aglio vi casca nei buchi, va a finire nella cripta dei bambini e sparge lì il suo tremendo cattivo odore (2). Ciò non dà punti!



Spielverlauf

Der Spieler mit den längsten Eckzähnen beginnt und bewegt den Vampir mit dem Fledermausstab solange, bis eine der drei Optionen eintritt:

- Du hast einen Knoblauchchip über den Rand des Spielfeldes geschubst? Prima, dann nimm den Chip und verstecke ihn in deiner Hand. Dies gilt auch, wenn mehrere Chips gleichzeitig fallen. Dein Zug endet und der nächste Spieler übernimmt den Fledermausstab.
- Oweh, dir ist ein Knoblauchchip ins Loch gefallen? Dann endet dein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Du bist der Vampir vom Rand gefallen? Dann stelle ihn möglichst mittig zurück auf das Spielfeld. Dein Zug endet hier und der nächste Spieler ist dran.

Game play

The player with the longest eyeteeth starts and moves the vampire using the bat wand until one of the following three things occurs:

- You moved a garlic chip over the edge of the board? Great, then take the chip and hide it in your hand. Make sure you do the same thing if several chips fall down at the same time. Your move is now over and the next player takes up the bat wand.
- Oh no! You pushed a garlic chip down the hole? Your move is now over and it's time for the next player to take their turn.
- You made the vampire fall over the edge? Then put him back onto the board as centrally as possible. Your move is now over and it's time for the next player to take their turn.



Déroulement de la

Le joueur aux plus longues dents commence et déplace le vampire avec la baguette Chauve-souris jusqu'à ce que l'un des 3 événements suivants se produise :

- Il pousse un des jetons Bravo ! Il gagne le jeton main. De même, s'il fait tomber plusieurs jetons en même temps, son tour est terminé et son voisin de gauche reprend le jeu.
- Oh, non ! un jeton Allou ! Le joueur a terminé son tour et son voisin de droite reprend le jeu.
- Le vampire est tombé hors du plateau de jeu ! Le joueur doit le remettre au milieu du plateau de jeu. Son tour est terminé et son voisin de gauche reprend le jeu.

Game play

The player with the longest eyeteeth starts and moves the vampire using the bat wand until one of the following three things occurs:

- You moved a garlic chip over the edge of the board? Great, then take the chip and hide it in your hand. Make sure you do the same thing if several chips fall down at the same time. Your move is now over and the next player takes up the bat wand.
- Oh no! You pushed a garlic chip down the hole? Your move is now over and it's time for the next player to take their turn.
- You made the vampire fall over the edge? Then put him back onto the board as centrally as possible. Your move is now over and it's time for the next player to take their turn.

Déroulement de la partie

Le joueur aux plus longues canines commence et déplace le vampire à l'aide de la baguette Chauve-souris jusqu'à ce que l'un des 3 événements suivants se produise :

- Il pousse un des jetons Ail hors du plateau. Bravo ! Il gagne le jeton et le garde dans sa main. De même, s'il fait tomber plusieurs jetons en même temps. Son tour est terminé et son voisin de gauche reçoit la baguette.
- Oh, non ! un jeton Ail est tombé dans un trou ! Le joueur a terminé son tour et passe la baguette à son voisin.
- Le vampire est tombé du plateau. Il le remet le plus au milieu possible du plateau. Son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

Spelverloop

De speler met de langste hoektand begint het spel en verplaatst de vampier met de vleermuisstaf totdat één van de volgende drie dingen gebeurt:

- Je hebt een lookfiche over de rand van het spelbord geduwd? Goed zo, neem de fiche en hou ze in je hand. Doe hetzelfde als er meerdere fiches tegelijk naar beneden vallen. Je beurt zit erop en de volgende speler neemt de vleermuisstaf.
- Oeps! Je hebt een lookfiche in een gat geduwd? Je beurt zit erop en het is aan de volgende speler.
- Je hebt de vampier over de rand van het spelbord geduwd? Zet hem zo centraal mogelijk terug op het spelbord. Je beurt zit erop en het is aan de volgende speler.

Svolgimento del gioco

Il giocatore con i canini più lunghi inizia e muove il vampiro con il pipistrello, fino a quando si presenta una delle tre possibilità:

- Hai spinto un chip d'aglio sul bordo del campo da gioco? Perfetto! Allora prendi il chip e nascondilo nella tua mano. Ciò vale anche quando cadono più chip contemporaneamente. Finisce il tuo turno e il prossimo giocatore prende la bacchetta del pipistrello.
- Ai ai, ti è caduto un chip d'aglio nel buco? Allora finisce il tuo turno e tocca al prossimo concorrente.
- Ti è caduto il vampiro dal bordo? Allora riporta indietro nel campo di gioco più in mezzo possibile. Il tuo turno finisce qui e tocca al prossimo concorrente.



D

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn kein Knoblauch mehr oben auf dem Spielfeld liegt.

Licht an! Zeigt die Chips in eurer Hand. Der fiese Vampirjäger Knobelzobel hat es nicht geschafft die Vampire zu besiegen. Nun wird ausgezählt. Wer die meisten Knoblauchknollen auf seinen gesammelten Chips hat, ist der Vampir der Nacht und hat das Spiel gewonnen.

GB

End of the game

The game ends when there are no more garlic chips left on the board.

Switch the light on! Show everyone how many chips you're holding in your hand. The wicked vampire hunter Knobelzobel failed to beat the vampires! The player who has the most bulbs of garlic on the chips they have gathered up is the vampire of the night and is the winner!

F

Fin de la

Le jeu pre
jeton All s
Lumière !
de leur m
Crucipleu
Il est tem
plus de g
le prince



End of the game

The game ends when there are no more garlic chips left on the board.

Switch the light on! Show everyone how many chips you're holding in your hand. The wicked vampire hunter Knobelzobel failed to beat the vampires! The player who has the most bulbs of garlic on the chips they have gathered up is the vampire of the night and is the winner!

Fin de la partie

Le jeu prend fin quand il ne reste plus aucun jeton All sur le plateau.

Lumière ! Les joueurs dévoilent les jetons de leur main. Le méchant chasseur Gustave Crucipieu n'a pas réussi à vaincre les vampires. Il est temps de compter. Celui qui possède le plus de gousses sur les jetons récupérés est le prince des vampires et remporte la partie.

Einde van het spel

Het spel zit erop wanneer er geen lookfiches meer op het spelbord liggen.

Steek het licht aan! Laat iedereen zien hoeveel fiches je in je hand hebt. De krankzinnige vampierenjager Knobelzobel is er niet in geslaagd de vampieren te verslaan! De speler met de meeste knollen look op de verzamelde fiches, is de vampier van de nacht en wint het spel!

Fine del gioco

Il gioco finisce, quando è sparito l'aglio dal campo di gioco.

Accendete la luce! Fate vedere i chip nelle vostre mani. Il malvagio ammazzavampiri Knobelzobel non ce l'ha fatta a battere i vampiri. Adesso si conta. Chi ha la maggior parte dei bulbi d'aglio sui suoi chip raccolti, è il vampiro della notte e ha vinto il gioco.



Vampires
of the
night

Vampires
de la
nuit

Vampieren
van de
nacht

Vampiri
della
notte



© Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40850