

- 4 carte con l'aglio
- 2 dadi a sei facce (rosso e nero)
- 1 dado a quattro facce (rosso)
- 1 dado a otto facce (rosso)
- 1 Vampo con cuscinetto timbrante
- 8 gettoni con le principesse
- 1 foglio con le regole per il gioco

Prima dell'inizio del gioco bisogna incollare le etichette con le principesse sugli 8 gettoni gialli!

2. Preparativi al gioco e sou inizio

Le quattro figure si sistemano sulle caselle di partenza che sono nel paese. Vampo viene sistemato invece nella casella di fronte (freccia azzurra). Le otto principesse vanno messe nel castello e cioè nelle caselle con il cerchio rosso. Ad ogni lato del piano di gioco vanno messe inoltre due carte con l'aglio, nelle apposite caselle.

A seconda del numero dei giocatori si prende uno dei seguenti dadi e cioè:

se si gioca in 4 il dado a quattro facce

se si gioca in 3 il dado a sei facce

se si gioca in 2 il dado a otto facce.

3. Svolgimento del gioco

I giocatori giocano a turno ed in senso orario. Per ogni mossa il giocatore deve lanciare due dadi, quello del vampiro e quello della pedina. Quindi muove sia la pedina che il vampiro di un numero di caselle corrispondente al numero che ha lanciato. Il vampiro può muoversi solo sulle caselle con il pipistrello ed in senso antiorario. Sia il vampiro che le pedine devono muoversi di tante caselle quanto è il numero totale lanciato con i dadi. Al contrario del vampiro però le pedine possono essere mosse in tutte e due le direzioni (anche durante la stessa mossa). Il giocatore può decidere se muovere prima il vampiro o la sua pedina e può anche decidere (dopo aver lanciato i dadi) di muovere solo il vampiro e di lasciar ferma la pedina.

Su una casella non può stare più di una pedina. Se dovesse capitare che, dopo aver lanciato i dadi, una pedina venisse a trovarsi sulla stessa casella dove ce n'era già un'altra, la pedina che stava per eseguire la mossa deve essere spostata avanti almeno di una casella.

4. Il vampiro

Se il vampiro di un giocatore qualsiasi viene mosso su una casella su cui c'è una pedina avversaria, deve fermarsi là anche se, secondo il risultato dei dadi, dovrebbe continuare a procedere. Se il giocatore che muove quella pedina è in possesso di una carta con l'aglio (cfr. anche punto 6), la consegna e non viene morso. Se invece non ha la carta con l'aglio, il vampiro lo morde subito. A questo proposito va aperta la scatoletta che si trova ai piedi del vampiro e il giocatore viene «segnato» con il timbro che c'è dentro. Se un giocatore viene morso tre volte, viene escluso dal gioco. Il giocatore che ha mosso il vampiro su una casella dell'avversario lancia ancora una volta i dadi, sia per la pedina che per il vampiro. Se va a finire die nuovo sulla casella di un avversario, si ripete la procedura descritta prima e il giocatore lancia i dadi ancora una volta. Un giocatore può però lanciare i dadi in questo modo soltanto massimo per tre volte di seguito.

Durante la sua mossa un giocatore può muovere la sua pedina saltando la casella dove c'è il vampiro o al contrario muovere il vampiro facendogli saltare la casella con la pedina. La propria pedina però non può arrestarsi sulla stessa casella dove si era arrestato prima il vampiro.

5. Carte con l'aglio

I giocatori sono liberi di arrivare al castello scegliendo la via più breve, cioè quella diretta, oppure di fare una deviazione e di poter entrare in possesso di una carta con l'aglio. Con essa si ha il vantaggio di non venir morsi quando si incontra il vampiro consegnandogliela. Per entrare in possesso della carta con l'aglio il giocatore deve passare per la casella con l'aglio; non è necessario però che si fermi là. Ogni giocatore non deve possedere più di una carta con l'aglio alla volta.

6. Come salvare le prigioniere

Quando un giocatore arriva sulla casella del portone del castello, può salvare una principessa. Se gli riesce di accompagnarla fino all'uscita senza avere problemi con il vampiro, la mette accanto alla casella da cui è partito. A questo punto deve cercare di salvare la seconda principessa procedendo secondo lo stesso principio. Se un giocatore incontra il vampiro, anche se ha la carta con l'aglio, la principessa deve ritornare subito nel castello.

7. Fine de gioco

Vince il giocatore che riesce al salvare per primo due principesse o quello che riesce ad essere l'ultimo sopravvissuto (cioè non è stato morso tre volte).

VAMPO

T.Nr. 74055



Vampo

In den Bergen Transilvaniens treibt einmal mehr Graf Vampo sein Unwesen. Diesmal hat er bei der Auswahl seiner Opfer ein gutes Auge gehabt:

Nur Prinzessinnen befinden sich in seiner Gewalt. Natürlich schreit die ganze Welt nach der Rettung der Gefangenen, doch nur Sie, die wagemutigen Spieler, haben sich zusammengefunden, dem Bösen ein Ende zu setzen.

Vampo ist ein Familienspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

Ziel des Spieles ist es, als erster Spieler zwei Prinzessinnen aus Vampos Schloß zu befreien und zurück zum Dorf zu bringen.

1. Inhalt

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 4 Knoblauchkarten
- 2 sechsseitige Würfel
- 1 vierseitiger Würfel
- 1 achtseitiger Würfel
- 1 Vampo auf Stempelkissen
- 8 Prinzessinnen-Chips
- 1 Spielanleitung

Vor Spielbeginn werden die 8 Prinzessinnenetiketten auf die 8 gelben Chips geklebt!

2. Spielaufbau und -beginn

Die vier Spielfiguren werden auf den Startfeldern im Dorf aufgestellt. Der Vampo wird auf dem gegenüberliegenden Feld (blauer Pfeil) platziert. Die acht Prinzessinnen werden im Schloß in das für sie vorgesehene Feld (roter Kreis) gelegt. Je zwei Knoblauchkarten werden in die vorgesehenen Felder entlang des Spielweges gelegt. Je nach Mitspielerzahl wird einer der folgenden Vampir-Würfel benötigt: bei 4 Mitspielern der 4seitige Würfel, bei 3 Mitspielern der 6seitige Würfel, bei 2 Mitspielern der 8seitige Würfel.

3. Spielablauf

Die Spieler kommen der Reihe nach im Uhrzeigersinn zum Zug. In seinem Zug würfelt ein Spieler mit zwei Würfeln, dem Vampirwürfel und dem Spielerwürfel. Er bewegt dann sowohl seine Spielfigur als auch den Vampir um die jeweils angegebene Anzahl an Feldern fort, wobei der Vampir nur auf den Feldern mit Fledermaus entgegen dem Uhrzeigersinn bewegt werden darf. Sowohl Vampir als auch Spielfigur müssen um die volle Anzahl der laut Würfelergbnis erforderlichen Felder fortbewegt werden. Anders als der Vampir dürfen die Spielfiguren jedoch in beide Richtungen (auch während eines Spielzuges) bewegt werden. Der Spieler darf wählen, ob er zuerst den Vampir oder seine Spielfigur bewegt, wobei er auch entscheiden kann (nach dem Würfeln), nur den Vampir zu bewegen seine Figur aber stehen zu lassen.

Auf einem Feld darf nicht mehr als eine Spielfigur zu stehen kommen. Würde dies durch ein Würfelergbnis auftreten, so muß die am Zug befindliche Spielfigur um mindestens ein weiteres Feld auf das nächste freie Feld bewegt werden.

4. Der Vampir

Wenn der Vampir von einem beliebigen Spieler auf das Feld eines anderen Spielers bewegt wird, beendet der Vampir sofort seine Bewegung (auch wenn er laut Würfelergbnis weitergehen müßte). Ist der betroffene Spieler im Besitz einer Knoblauchkarte (siehe 5.), so gibt er diese ab und wird nicht gebissen.

Besitzt er keine Knoblauchkarte, wird er sofort gebissen. Dazu wird die Dose am Fuß des Vampirs geöffnet, und der Spieler wird mit Hilfe des eingebauten Stempels markiert. Ein Spieler, der dreimal gebissen wurde, scheidet aus dem Spiel aus. Derjenige, der den Vampir auf das Feld eines anderen Spielers bewegt hat, darf nach dieser Aktion erneut würfeln — sowohl für seine Spielfigur als auch für den Vampir. Landet dieser noch einmal auf dem Feld einer anderen Spielfigur, so wird wiederum wie oben beschrieben verfahren, und der Spieler darf ein weiteres Mal würfeln. Ein Spieler kann auf diese Art und Weise maximal **drei** Extrazüge hintereinander erlangen.

Während eines Spielzugs darf ein Spieler den Vampir über die eigene Spielfigur hinwegbewegen oder umgekehrt die Figur über den Vampir. Die eigene Figur darf aber nicht im gleichen Feld wie der Vampir ihre Bewegung beenden.

5. Knoblauchkarten

Die Spieler haben freie Wahl, entweder auf dem direkten Weg ins Schloß zu gehen oder einen Umweg zu machen, bei dem sie in den Besitz einer Knoblauchkarte kommen. Diese hat die Wirkung, beim Zusammentreffen mit dem Vampir nicht gebissen zu werden und stattdessen nur die Karte abgeben zu müssen. Zur Aufnahme der Knoblauchkarte muß der Spieler das betreffende Feld (Knoblauchzehe) passieren; er muß nicht darauf stehenbleiben. Ein Spieler darf nicht mehr als **eine** Knoblauchkarte zur Zeit besitzen.

6. Rettung der Gefangenen

Sobald ein Spieler auf dem Feld mit dem Schloßtor angelangt ist, darf der **eine** Prinzessin aufnehmen. Wenn es ihm gelingt, die Figur ohne von Vampo gestellt zu werden zum Ausgangspunkt zurückzubringen, legt er sie dort neben sein Startfeld. Nun muß er eine zweite Prinzessin nach gleichem Prinzip retten. Wenn ein Spieler vom Vampir gestellt wird, kehrt die Prinzessin **sofort** ins Schloß zurück, auch wenn der Spieler im Besitz einer Knoblauchkarte ist.

7. Spielende

Gewonnen hat, wer zuerst zwei Prinzessinnen gerettet oder als Letzter überlebt hat (nicht dreimal gebissen wurde).

Vampo

2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Dans son château des montagnes de Transsylvanie, le Comte VAMPO prépare une fois de plus de nouveaux forfaits. Ses prochaines victimes sont particulièrement bien choisies: huit princesses sont tombées en son pouvoir. Le monde entier réclame la libération des prisonnières. C'est à vous et à vos partenaires de mettre fin aux méfaits de l'abominable Comte VAMPO.

Principe

Le premier joueur de retour au village avec deux princesses, après les avoir délivrées du château de VAMPO, gagne la partie.

Composition

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 4 cartes »ail«
- 2 dés à six faces (rouge et noir)
- 1 dé à quatre faces (rouge)
- 1 VAMPO avec tampon
- 8 jetons »princesses«
- 1 règle du jeu

Préparation

- Commencez par coller les images des princesses sur les pions jaunes.
- Posez les 4 pions sur les cases départ dans le village.
- Posez VAMPO sur la case opposée, désignée par une flèche bleue.
- Les 8 princesses sont installées dans le château, sur la case entourée d'un cercle rouge.
- Sur chacun des deux emplacements de part et d'autre du château, posez 2 cartes »ail«.
- Enfin, choisissez, en fonction du nombre de joueurs, le dé qui sera utilisé pour déplacer le vampire:
 - à quatre: le dé à 4 faces,
 - à trois: le dé à 6 faces,
 - à deux: le dé à 8 faces.

LE JEU

Chacun joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque tour, on lance deux dés: le dé du vampire **et** le dé à 6 faces du joueur. Les points obtenus permettent de déplacer à la fois son propre pion et le vampire. Le vampire n'avance que sur les cases où une chauve-souris est dessinée, dans le sens **inverse** des aiguilles d'une montre.

Le pion du joueur peut avancer dans n'importe quel sens, même pendant un tour de jeu. Après avoir jeté les dés, le joueur décide:

- de faire avancer le vampire en premier,
- ou bien de faire avancer son pion en premier,
- ou encore de ne faire avancer que le vampire, en laissant son pion à la même place.

Il ne peut y avoir qu'un pion par case. Si un pion arrive sur une case déjà occupée, on le posera sur la première case libre suivante.

Le vampire:

Quand le vampire passe sur une case où se trouve le pion d'un joueur, il arrête aussitôt sa progression. Si le joueur en question possède une carte »ail« (voyez le paragraphe »ail«) il la pose sur l'emplacement prévu et évite ainsi la morsure du vampire. Sinon, il est aussitôt mordu. Il suffit d'ouvrir la boîte au pied du vampire et de marquer la main du joueur avec le tampon incorporé. Un joueur mordu 3 fois est éliminé.

Le joueur qui a provoqué la rencontre avec le vampire rejoue immédiatement: il lance à nouveau les deux dés, pour son pion et pour le vampire. Si une nouvelle rencontre se produit, on procède de la même façon et notre joueur lance à nouveau les dés, pour la troisième fois de suite. Mais ces coups supplémentaires sont limités à trois.

A son tour de joueur, un joueur a la possibilité de faire passer le vampire par-dessus son pion, ou son pion, par-dessus le vampire. Mais le vampire et le pion ne peuvent pas stationner sur la même case en fin de parcours.

Les cartes »ail«:

On peut choisir, soit d'entrer directement dans le château, soit de faire un détour pour prendre une carte-ail qui évite d'être mordu par le vampire. Il suffit de remettre la carte à son emplacement sur le plateau de jeu pour éviter la morsure.

On n'est pas obligé de s'arrêter sur les emplacements réservés pour prendre une carte-ail. Il suffit d'y passer. Attention: un joueur ne peut posséder qu'une seule carte-ail.

Le sauvetage des prisonnières:

Dès qu'un joueur atteint la case de la porte du château, il peut prendre **une** princesse. S'il arrive à retourner à son point de départ sans recontrer VAMPO, il la dépose près de sa case départ et retourne au château pour sauver une deuxième princesse de la même façon.

Mais s'il rencontre VAMPO, la princesse retourne **immédiatement** dans le château, même si le joueur possède une carte-ail.

Fin de la partie

- Il y a deux façon de gagner:
- soit sauver deux princesses,
 - soit survivre en restant le dernier en jeu (c'est-à-dire pas avoir été mordu trois fois).

Vampo

Nelle lontane montagna della Tranilvania il conte Vampo ha ricominciato ancora una volta a seminare terrore fra la popolazione. E questa volta ha dimostrato un ottimo gusto nelle scelta delle sue vittime: sono infatti delle bellissime principesse.

Naturalmente tutti nel mondo si danno da fare per convincere qualcuno a salvare le principesse, e solo voi, coraggiosi e impavidi giocatori, vi siete riuniti per porre fine a questa terribile storia.

Vampo è un gioco per tutta la famiglia e per 2—4 giocatori dagli 8 anni in su. Scopo del gioco è di riuscire a liberare prima degli altri giocatori due principesse dal castello di Vampo e di riportarle in paese.

1. Contenuto:

- 1 piano di gioco
- 4 pedine