SUPER-VAMPIRE

Ein schaurig-schönes Spiel
von Julien Gupta und Johannes Berger
für 2-4 geschickte Vampire ab 6 Jahren.

Knoblauch-Alarm in der Gruft! *Die Super-Vampire sehen mit Entsetzen, dass der Bösewicht Dr. Knofi einen riesigen Korb voller Knoblauchknollen in ihrer frisch geputzten Gruft verstreut hat.*

Wie konnte dieses Missgeschick nur passieren? Jetzt heißt es, schnell zu sein und die Gruft vor Sonnenaufgang von den ungeliebten Knollen zu befreien.

Zum Glück halten die Super-Vampire extra für solche Fälle Haustiere in ihren Vampirtürmen – die knuffigen Knobe – die den gesamten Knoblauch ratzeputz verdrücken.

Denn im Gegensatz zu den Vampiren lieben die Knobe Knoblauch über alles…

Spielziel

Die Spieler schlüpfen abwechselnd in die Rolle des Super-Vampirs. In seinem Spielzug will der Super-Vampir möglichst viele Knoblauchknollen einsammeln und in den Schlitz seines Vampirturms werfen, um dort seinen Knob zu füttern. Währenddessen würfeln die Mitspieler mit den sechs Sonnenwürfeln.
Sie versuchen, schnell den Sonnenaufgang herbeizuführen, um den Spielzug des Super-Vampirs zu beenden. Wer am Ende des Spiels die meisten Knoblauchknollen eingesammelt und an seinen Knob verfüttert hat, gewinnt dieses schaurig-schöne Spiel.

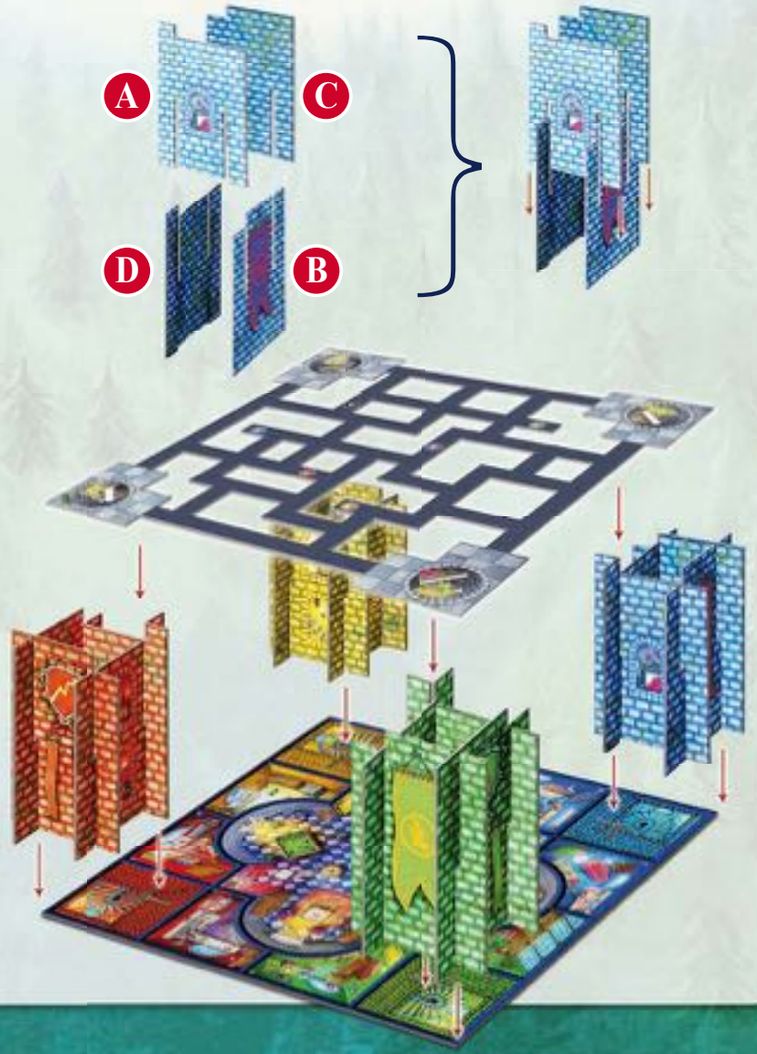
Spielmaterial und Aufbau

- **1 Vampirgruft**
  Legt die Vampirgruft in die Tischmitte.

- **4 Vampirtürme (jeweils vierteilig)**
  Baut die vier Türme farbig passend zusammen. Damit die vier Türme fest stehen, stellt ihr sie jeweils passend in die Schlitze in den vier Ecken der Vampirgruft.

- **2 Gruftspielpläne**
  Wählt einen der beiden Spielpläne. Entscheidet euch für eine beliebige Spielplanseite und baut den Gruftspielplan passend auf die vier Türme.

Hinweis: *Die mit einem roten X markierten Pappteile bitte vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Gruftspielplänen herausdrücken!*



- **1 Sonnen-Spielplan**
  Legt den Spielplan neben den 3D-Aufbau.

- **1 Knoblauchwürfel**
  Klebt vor dem ersten Spiel einen Knoblauchaufkleber auf jede Seite des weißen Würfels.

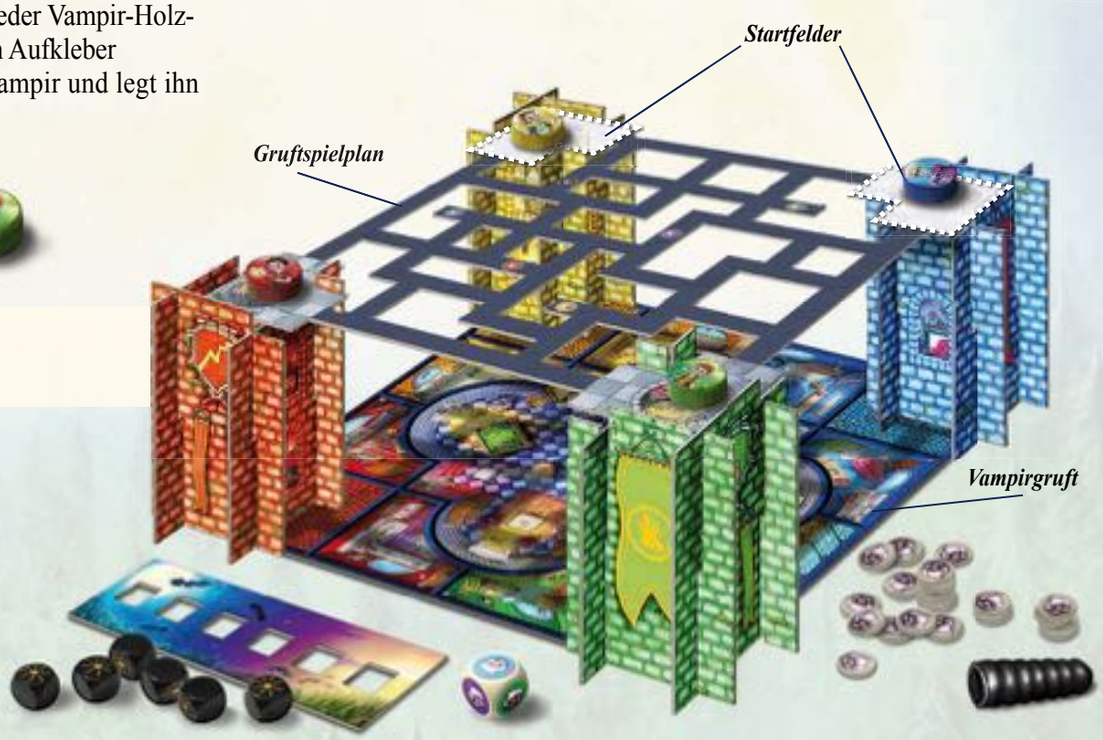
- **1 Vampirfinger**
  Haltet den Vampirfinger bereit.

- **6 Sonnenwürfel**
  Haltet die Würfel bereit.

- **4 Vampire**
  Vor dem ersten Spiel heißt es „Vampire bekleben“: Jeder Vampir-Holzstein wird auf einer Seite mit einem farbig passenden Aufkleber versehen. Danach nimmt sich jeder Spieler einen Vampir und legt ihn auf das Startfeld des gleichfarbigen Vampirturms.

- **21 Knoblauchknollen**
  Haltet die Knoblauchknollen bereit.

- **1 Spielregel**



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einem Vampir begegnet ist, darf beginnen. Was? Niemand von euch hat jemals einen echten Vampir getroffen? In diesem Fall beginnt der jüngste Spieler. Er schlüpft als Erster in die Rolle des Super-Vampirs. Seine Mitspieler sind in dieser Runde die Sonnenspieler.

Die Aufgabe des Super-Vampirs ist es, möglichst viele Knoblauchknollen auf dem Gruftspielplan einzusammeln. Alle Knoblauchknollen, die der Super-Vampir vor Sonnenaufgang zu seinem Startfeld bringt, darf er in den Schlitz seines Turmes werfen und damit seinen Knob füttern.

Die Aufgabe der Sonnenspieler ist es, nacheinander mit den Sonnenwürfeln zu würfeln, bis alle Würfel das Sonnensymbol zeigen. Denn dann geht die Sonne auf und die Zeit für den Super-Vampir ist abgelaufen.

Anschließend schlüpft der nächste von euch in die Rolle des Super-Vampirs und eine neue Runde beginnt. Was euch genau erwartet, wenn ihr Super-Vampir oder Sonnenspieler seid, erfahrt ihr auf den nächsten Seiten.

Der Super-Vampir:

Der Super-Vampir versucht, möglichst viele Knoblauchknollen einzusammeln und vor Sonnenaufgang zu seinem Vampirturm zu bringen. Nimm den **Vampirfinger** und setze ihn **auf deinen Zeigefinger.** Danach würfelst du den Knoblauchwürfel. Der Würfel zeigt dir, bei welchem farbigen Knoblauch-Symbol des Gruftspielplans du eine Knoblauchknolle einsammeln kannst.

Zum Start einer Spielrunde rufen alle Spieler gemeinsam das **Startsignal „Super-Vampire“** und schon beginnt die rasante Jagd nach den Knoblauchknollen!

Um die Knoblauchknolle einsammeln zu können, schiebst du deinen Vampir vorsichtig, aber so schnell wie möglich, über die Wege des Spielplans hin zum **gewürfelten Knoblauch-Symbol.**

Verdeckt dein Vampir das gewürfelte Knoblauch-Symbol komplett, erhältst du zur Belohnung eine Knoblauchknolle aus dem Vorrat. Lege die Knolle oben auf deinen Vampir.

Anschließend musst du dich entscheiden:

ODER

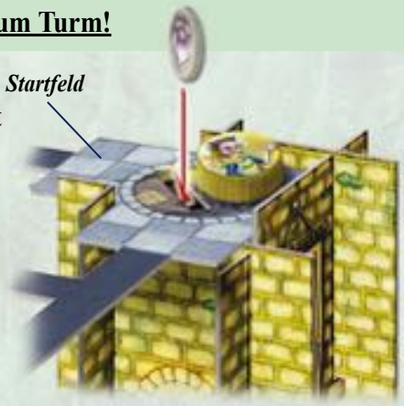
Eine weitere Knoblauchknolle einsammeln!

Würfle erneut den Knoblauchwürfel. Der Würfel zeigt dir, wo du die **nächste Knoblauchknolle** einsammeln kannst. Nachdem du auch diese Knoblauchknolle erfolgreich eingesammelt hast, musst du dich wieder entscheiden!

Wichtig: *Hast du die Knoblauchknolle gewürfelt, auf der du gerade mit deinem Vampir stehst, darfst du sofort eine weitere Knoblauchknolle auf deinen Vampir legen!*

Zurück zum Turm!

Schiebe deinen Vampir **zurück zu deinem Vampirturm.** Stehst du mit dem Vampir vollständig auf deinem Startfeld, bevor deine Mitspieler „Sonnenaufgang“ rufen, darfst du sofort **alle bisher eingesammelten Knoblauchknollen** an deinen Knob verfüttern, also **in den Schlitz deines Vampirturms werfen.**



Anschließend darfst du den Knoblauchwürfel erneut würfeln und versuchen, weitere Knoblauchknollen einzusammeln.

Beim Bewegen des Vampirs gelten folgende Regeln:

- *Deinen Vampir darfst du immer nur mit dem Vampirfinger berühren, niemals mit deinen anderen Fingern. Mit dem Vampirfinger darfst du deinen Vampir nur an den Seiten schieben (nicht von oben drücken) und ihn somit auf dem Gruftspielplan bewegen.*
- *Fällt dein Vampir während deines Spielzuges vom Gruftspielplan herunter, musst du von deinem Startfeld neu beginnen. Knoblauchknollen, die du bereits eingesammelt hast, kommen in den Vorrat zurück. Fallen dir „nur“ die Knoblauchknollen vom Vampir herunter, kommen diese zurück in den Vorrat und du kannst deinen Spielzug fortsetzen.*

Die Sonnenspieler:

Alle Mitspieler des Super-Vampirs sind die Sonnenspieler. Da Vampire ja bekanntlich große Angst vor der Sonne haben, versucht ihr, möglichst schnell den Sonnenaufgang zu erwürfeln. Der **Spielzug des Super-Vampirs endet** nämlich, sobald **alle sechs Sonnenwürfel das Sonnensymbol** zeigen. Teilt die Sonnenwürfel gleichmäßig unter euch auf.

Achtung: *Gibt es nur einen Sonnenspieler, nimmt er sich natürlich alle sechs Sonnenwürfel.*

Sobald alle Spieler das Startkommando „Super-Vampire“ gerufen haben, legt der erste Sonnenspieler (= Spieler, der links neben dem Super-Vampir sitzt) den Sonnen-Spielplan vor sich ab und beginnt mit dem Würfeln. Er nimmt einen seiner Sonnenwürfel und würfelt ihn:

Zeigt der Würfel eine **leere Würfelseite**, würfelt er sofort noch einmal.

Zeigt der Würfel das **Sonnensymbol**, ruft er laut „Sonne“ und legt den Würfel in die erste Ausstanzung des Sonnen-Spielplans. Danach schnappt sich der Spieler seinen nächsten Würfel und versucht wiederum, möglichst schnell das Sonnensymbol zu erwürfeln.

Sobald alle Würfel eines Spielers das Sonnensymbol zeigen und im Sonnen-Spielplan liegen, schiebt er den Spielplan zum nächsten Sonnenspieler und dieser ist jetzt mit Würfeln an der Reihe.

Zeigen ALLE sechs Würfel das Sonnensymbol und liegen im Sonnen-Spielplan, rufen die Sonnenspieler gemeinsam „Sonnenaufgang“. Jetzt ist der Spielzug des Super-Vampirs vorbei und er kann keine Knoblauchknollen mehr an seinen Knob verfüttern. Er gibt alle Knoblauchknollen, die jetzt noch auf seinem Vampir liegen, zurück in den Vorrat. Danach legt er seinen Vampir zurück auf sein Startfeld.

Nächste Runde

Ist der Spielzug des Super-Vampirs vorbei, gibt er den **Vampirfinger** und den Knoblauchwürfel **an seinen linken Mitspieler weiter. Dieser Spieler ist jetzt der neue Super-Vampir.**

Die Mitspieler sind die Sonnenspieler und teilen die sechs Sonnenwürfel wieder gleichmäßig unter sich auf.

Und schon kann die nächste Runde beginnen.

Spielende

Das Spiel endet, nachdem ein Spieler die **letzte Knoblauchknolle** in den Schlitz seines Vampirturms geworfen hat.

Jetzt holt jeder Spieler alle Knoblauchknollen aus seinem Turm und zählt sie. **Wer die meisten Knoblauchknollen an seinen Knob verfüttert hat, gewinnt das Spiel.** Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spielvarianten

Neben den **beiden verschiedenen Gruftspielplänen** mit jeweils unterschiedlicher Aufteilung der Knoblauch-Symbole, könnt ihr mit diesen Ideen für zusätzliche Anpassungen im Spielablauf sorgen:

Für junge Super-Vampire

Für einen ersten Spieleinstieg könnt ihr die Anzahl der Knoblauchknollen verringern. Spielt zum Beispiel mit **13 oder 17 Knoblauchknollen.** Die restlichen Knollen kommen einfach aus dem Spiel.

Für schnelle Super-Vampire

Wollt ihr die Zeit für den Spielzug des Super-Vampirs verkürzen, würfeln die Sonnenspieler z.B. nur mit insgesamt **4 oder 5 Sonnenwürfeln.** Teilt die Sonnenwürfel möglichst gleichmäßig unter euch auf. Die restlichen Würfel legt ihr vor dem Spielzug des Super-Vampirs bereits mit dem Sonnensymbol nach oben in den Sonnen-Spielplan.

QUEEN GAMES

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.