

VAMPYR JAGTEN™

Indhold

Spilleregler
Spilleplade
1 terning
6 brikker som mennesker
6 brikker som vampyrer
1 Dracula-brik
7 plastikfødder
27 handlingspoletter: 8 fakler, 4 hvidløg, 3 blodpletter, 6 faldlemme og 6 nøgler.

Spillere

Antal: 2-6 personer
Alder: 5-99 år
Spilletid: ca. 30 minutter

Spillet forklaret kort

Du og dine venner har sneget sig ind på et slot. På slottet bor den blodtørstige Grev Dracula. Pludselig smækker porten i bag jer, og I løber forskrækkede i hver jeres retning. Dracula jagter jer rundt på slottet, han vil bide jer og forvandle jer til vampyrer – en efter en. Nu gælder det om at slippe ud af slottet og undgå at blive bidt af Dracula.

Hvis du bliver forvandlet til en vampyr inden du slipper ud, skal du forsøge at fange dine venner, bide dem og forvandle dem til vampyrer. Den spiller, som først slipper ud af slottet, har vundet.

Inden spillet starter

Læg spillepladen på et bord. Hver deltager vælger en spillebrik med menneske, som sættes i plastfod.. Spillebrikken placeres på en valgfri grøn port. Dracula sættes i en plastfod og placeres i krypten med kisten. De 6 nøgler placeres i kapellet (det runde rum med nøgler), og de resterende 21 poletter blandes og placeres på de lilla felter med bagsiden op. Kast terningen på skift – deltageren der får højest antal starter spillet.



Krypt



Port



Spilleregler



Spillet kan gå i gang

Hver gang du slår, skal du både flytte din egen brik og Draculas brik. Du skal altid starte med at flytte din egen brik, inden du flytter Dracula. Du slår med terningen og flytter din egen brik. Når du har flyttet din egen brik, slår du igen og flytter Dracula i samme retning som dine venner. Dracula vil fange dine venner, bide dem og forvandle dem til vampyrer. Forvandlingen til vampyr sker, når Dracula havner på samme felt som en af dine venner. Når en deltager bliver fanget af Dracula, byttes menneskebrikken ud med en vampyrbrik, og spillet fortsætter. Selvom du er blevet forvandlet til en vampyr, flytter du altid først med din egen brik, og derefter med Draculas.

For at komme ud af slottet må du først hente en af nøglerne til at låse porten op med. Alle nøglerne passer til alle portene, og deltagerne må selv bestemme hvilken en af portene, de helst vil gå ud af.

Nøglerne er gemt i kapellet, og du skal hente din nøgle her. For at kunne finde nøglen er du nødt til at have en fakkell.

Ved hvert træk flytter du din brik det antal felter, som terningen viser. To undtagelser er, når terningen viser mere end du behøver for at komme ind i kapellet eller ud gennem en port, så flytter du bare så mange felter, som du behøver.

Du er aldrig tvunget til at flytte din brik til et felt, hvor der står en vampyr. Hvis du ikke kan flytte dig, så bliver du bare stående.



Af taktiske årsager kan du selv vælge at blive en vampyr, da det i slutningen af spillet kan være din sidste chance for at vinde spillet. Så flytter du selv din egen brik til samme felt som en af vampyrerne.

Når først du er blevet forvandlet til en vampyr er der ikke længere nogen vej ud af slottet. Nu er du fanget, og kan forvandle andre til vampyrer. Forvandlingen sker på samme måde som med Dracula; du skal lande på samme felt som den du vil forvandle.



Handlingspoletter

Hvis du lander på en fakkell

Tag faklen og læg den på bordet foran dig med billedet opad. Du skal have en fakkell, før du kan hente en nøgle i det mørke kapell. Hvis du allerede har en fakkell, lader du faklen blive liggende på spillepladen, så andre kan tage den. Vampyrer og Dracula lader altid faklen blive liggende på spillepladen.

Hvis du lander på et hvidløg

Hvidløgget beskytter de mennesker, der står på dette felt indtil næste slag. Vampyrer kan ikke gå til et felt med hvidløg. Når vampyrer eller Dracula lander på et hvidløg står de over næste slag. Deltageren må dog gerne flytte sin egen brik hvis den fortsat er et menneske. Når brikken med hvidløg er blevet vendt, bliver den liggende resten af spillet og beskytter de mennesker, som står på den.



Hvis du lander på en blodpøl

Mennesker skal stå over det næste slag, men må gerne flytte Dracula. Vampyrer og Dracula må slå et ekstra slag og flytte deres brik igen, hvis de lander på en blodpøl. Blodpølen bliver liggende og gælder på samme måde resten af spillet.



Hvis du lander på en faldlem

Alle som lander på faldlemmen flyver direkte til kapellet (rummet med nøgler). **OBS – mennesker kan ikke blive forvandlet til vampyrer, mens de er i kapellet.** Faldlemmen bliver liggende resten af spillet og fungerer som en genvej til kapellet.



Vinderen af spillet

Når en deltager kommer ud af slottet, er spillet slut, og den deltager har vundet spillet. Hvis alle deltagerne er blevet forvandlet til vampyrer, er det den deltager, der forvandlede det sidste menneske til vampyr, der vinder.

