

# VAMPIRE PARTY

D

## Kleine Vampire auf der Jagd nach leckeren Blutorange-Spalten

Ein spannendes Kinder-Würfelspiel von Reiner Knizia  
für 2 bis 5 Spieler ab 5 Jahren

Blutrot leuchtet der Vollmond am Nachthimmel – genau der richtige Zeitpunkt für die Vampir Kinder, eine Mitternachtsparty zu veranstalten. Still und heimlich schleichen sie sich in die Vorratskammer der strengen Köchin, stibitzen dort ihren Lieblingsnack – leckere, saftige Blutorange-Spalten, die die Köchin schon vorsorglich für den nächsten Tag vorbereitet hat. Drei davon müssen zurück ins Kinderzimmer gebracht werden. Welchem Geschwisterpaar wird das wohl als Erstes gelingen? Denn Achtung vor der Köchin: Wen diese ertappt, verwandelt sich vor lauter Schreck in eine Fledermaus und muss auf Hilfe vom großen Bruder Viktor hoffen!

### Spielinhalt:



1 Spielplan



1 Drehscheibe  
in Form eines Blutmondes



1 Köchin + 1 Verschluss  
(zum Befestigen der Köchin auf der  
Drehscheibe)



1 Figur Viktor,  
der große Bruder der Vampir Kinder



1 Standfüßchen



15 Blutorange-Spalten  
(3 Teile bilden eine ganze Blutorange)



10 orangefarbene Holzscheiben



1 Würfel



2 Bögen Aufkleber mit Vampir Kindern und Fledermäusen  
zum Bekleben der Holzscheiben



1 Spielanleitung

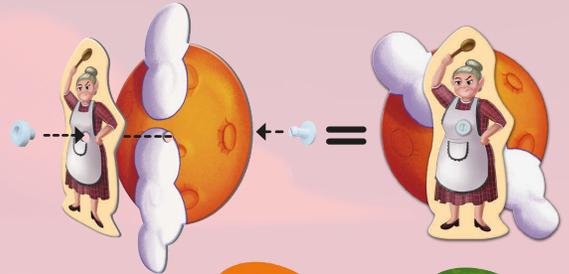


## Spielziel:

Das Ziel ist es, als erster 3 Blutorangen-Spalten aus der Vorratskammer der Köchin zu stibitzen und ins Kinderzimmer zu bringen.

### Vor dem ersten Spiel ist Folgendes zu tun:

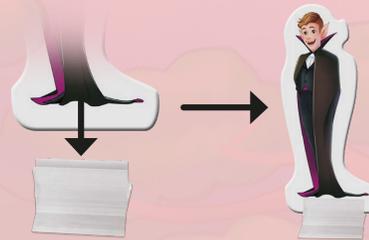
1. Drückt vorsichtig alle Kartenteile aus dem Stanztableau heraus.
2. Legt die Köchin auf die Drehscheibe, den Blutmond, und fixiert sie mit dem Verschluss.



3. Klebt jeweils einen Aufkleber mit einem Vampirkind in die Vertiefungen der orangefarbenen Holzscheiben. Klebt auf die flache Seite jeder Holzscheibe - möglichst in der Mitte - einen Aufkleber mit einer Fledermaus. Zwei Vampirinder der gleichen Farbe bilden ein Geschwisterpaar und gehören jeweils einem Spieler.



4. Steckt Viktor, den großen Bruder der Vampirinder, in das Standfüßchen.



## Spielvorbereitung:

- 🦇 Legt den Spielplan in die Tischmitte und setzt die Drehscheibe mit der Köchin in der Mitte des Spielplans ein.
- 🦇 Jeder Spieler wählt ein Geschwisterpaar einer Farbe, nimmt sich die zwei Holzscheiben mit den entsprechenden Kindern und legt sie, mit der Vampirkindseite nach oben, in das Kinderzimmer auf dem Spielplan. Spielt ihr zu zweit, zu dritt oder zu viert, kommen die überzähligen Holzscheiben zurück in die Schachtel. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

- 🦇 Legt die folgende Anzahl Blutorangen-Spalten in die Vorratskammer der Köchin auf dem Spielplan:

bei 2 Spielern	6 Spalten
bei 3 Spielern	9 Spalten
bei 4 Spielern	12 Spalten
bei 5 Spielern	15 Spalten

- 🦇 Stellt Viktor zu den Vampirkindern in das Kinderzimmer. Legt den Würfel neben dem Spielplan bereit.



## Spielablauf:



Bestimmt einen Startspieler. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du. Entsprechend des Wurfresultates darfst du folgende Aktionen ausführen:

2

Würfelst du eine 2, 3 oder 4, ziehst du eines deiner Vampir kinder **oder** Viktor um die entsprechende Anzahl Felder in beliebiger Richtung weiter. Du darfst auch weniger Felder ziehen, als der Würfel anzeigt. Du darfst aber nicht das Ergebnis auf deine beiden Vampir kinder bzw. auf ein Vampir kind und Viktor aufteilen.

3

4

Alternativ darfst du auch eine beliebige Holz scheibe, die mit der Fledermaus seite nach oben liegt, um 1 Feld in beliebiger Richtung bewegen. Überzählige Bewegungspunkte verfallen dann allerdings.

**Beispiel:** Du würfelst die 3 und entscheidest dich dafür, eine Fledermaus um 1 Feld zu bewegen. Die übrigen 2 Bewegungspunkte verfallen.

Auf einem Feld dürfen beliebig viele Vampir kinder, Fledermäuse und auch Viktor stehen!



Würfelst du den Kochlöffel, ziehst du eines deiner Vampir kinder, Viktor oder eine Fledermaus um 1 Feld in beliebiger Richtung weiter. Gleich danach musst du die Köchin drehen. Die Köchin muss sich dabei mindestens eine ganze Runde drehen, sonst musst du es noch einmal versuchen. Ist nicht eindeutig erkennbar, auf welches Feld der Kochlöffel der Köchin zeigt, drehst du sie ebenfalls noch einmal!

## Die Wege in die Vorratskammer

Du möchtest natürlich, dass deine Vampir kinder möglichst schnell in die Vorratskammer der Köchin gelangen. Doch die Köchin ist immer sehr wachsam und bewacht die Wege, die zu ihrer Vorratskammer führen.

Immer wenn eines deiner Vampir kinder sich vom Kinderzimmer aus auf den Weg zur Vorratskammer macht, musst du entscheiden, welchen Weg es nehmen soll:

**Küche:** Bist du wagemutig, wählst du den **Weg durch die Küche**, denn dieser ist viel kürzer als der Weg über den Schlossgarten. Allerdings ist hier auch das Risiko höher, dass dein Vampir kind von der Köchin erwischt wird (siehe *Die Köchin*).

**Schlossgarten:** Bist du lieber auf der sicheren Seite, wählst du den **Weg durch den Schlossgarten**. Dieser ist zwar länger, aber der Garten ist groß und bietet viele Versteckmöglichkeiten, sodass die Köchin die Vampir kinder nicht so leicht entdecken kann (siehe *Die Köchin*).

Erreichst du mit einem Vampir kind die Vorratskammer, darfst du eine Blutorangen-Spalte aufladen, indem du sie in die Vertiefung der Holz scheibe auf das Vampir kind legst. Damit endet dein Zug und eventuell noch übrige Bewegungspunkte verfallen. **Jedes Vampir kind darf immer nur eine Blutorangen-Spalte tragen!**

**Wichtig:** Ein Vampir kind, das eine Blutorangen-Spalte trägt, muss immer durch den Schlossgarten zurück ins Kinderzimmer bewegt werden. Der kürzere Weg durch die Küche ist nicht erlaubt!

Erreicht dein Vampir kind mit einer Blutorangen-Spalte das Kinderzimmer, endet dein Zug. Die Blutorangen-Spalte legst du vor dir ab. In deinem nächsten Zug darfst du dein Vampir kind wieder losschicken, um eine weitere Blutorangen-Spalte aus der Vorratskammer zu holen.



## Die Köchin

Der strengen Köchin sollten die Vampir Kinder besser aus dem Weg gehen. Doch das gelingt nicht immer. Wird ein Vampir Kind von der Köchin ertappt, verwandelt es sich vor lauter Schreck in eine Fledermaus.

Je nachdem, auf welches Feld der Kochlöffel der Köchin nach dem Drehen zeigt, passiert Folgendes:



Zeigt er auf ein **Feld im Schlossgarten**, ertappt die Köchin nur die Vampir Kinder, die auf **genau** diesem Feld stehen. Alle Holzscheiben, die ein Vampir Kind zeigen, werden auf die Fledermausseite umgedreht.



Zeigt er auf ein **Feld in der Küche**, ertappt die Köchin **alle Vampir Kinder, die auf den drei Küchenfeldern stehen!** Sie alle werden auf die Fledermausseite umgedreht.

**Achtung:** Befinden sich bereits Fledermäuse auf einem Feld, werden diese **NICHT** auf die Vampir Kindseite umgedreht, sondern bleiben so liegen!



Zeigt er auf das **Kinderzimmer**, die **Vorratskammer** oder das **Feld, auf dem Viktor steht**, werden die Vampir Kinder nicht ertappt. Sie erschrecken sich daher nicht und verwandeln sich auch nicht in Fledermäuse. Auf diesen Feldern sind die Vampir Kinder immer sicher!

## Was passiert, wenn ein Vampir Kind in eine Fledermaus verwandelt wird?



Eine Fledermaus darf immer nur um **1 Feld** in beliebiger Richtung weiterbewegt werden, egal, wie hoch das Wurf Ergebnis ist.



Haben sich beide Vampir Kinder eines Spielers in Fledermäuse verwandelt, muss trotzdem gewürfelt werden, selbst wenn eine Fledermaus immer nur um ein Feld bewegt werden darf. Schließlich könnte es sein, dass der Kochlöffel gewürfelt und die Köchin gedreht werden muss.



Wird ein Vampir Kind auf ein Feld gezogen, auf das zufällig gerade die Köchin zeigt, passiert dem Vampir Kind nichts. Es verwandelt sich nicht in eine Fledermaus!



Ein Vampir Kind, das zum Zeitpunkt der Verwandlung eine Blutorangen-Spalte trägt, lässt sie vor Schreck fallen. Die Blutorangen-Spalte wird neben die Fledermaus auf das Feld gelegt. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Blutorangen-Spalten liegen. Eine Blutorangen-Spalte, die auf einem Feld liegt, darf von jedem beliebigen Vampir Kind eingesammelt werden, wenn dieses seine Bewegung auf dem jeweiligen Feld beginnt und von dort wegzieht. **Achtung:** Es darf immer nur eine Blutorangen-Spalte auf einmal getragen werden!



Es ist ratsam, seine zu Fledermäusen verwandelten Vampir Kinder stets im Auge zu behalten. Je mehr Kinder sich zu Fledermäusen verwandelt haben, umso schwieriger ist es, seine Vampir Kinder wiederzufinden. Es ist nicht erlaubt, nachzusehen, welches Vampir Kind sich unter einer Fledermaus befindet!

# Die Rückverwandlung

Eine Fledermaus darf wieder in ein Vampirkind zurückverwandelt werden, wenn sie

- a) zurück ins Kinderzimmer gezogen wird, oder
- b) Hilfe von Viktor, dem großen Bruder der Vampirinder, bekommt. Dazu muss entweder die Fledermaus auf das Feld gezogen werden, auf dem Viktor steht. Oder es wird Viktor auf das gleiche Feld gezogen, auf dem sich die Fledermaus befindet. In diesem Fall werden alle Fledermäuse auf diesem Feld in Vampirinder zurückverwandelt. *Nicht vergessen:* Viktor darf von allen Spielern anstelle eines Vampirindes bzw. einer Fledermaus gezogen werden. Aber: Viktor darf **nie** die Vorratskammer betreten.



Die Holzscheibe wird auf die Vampirindenseite gedreht. Wer in seinem Zug zumindest eine Fledermaus wieder zurück in ein Vampirkind verwandelt hat, darf noch einmal würfeln und ziehen.

Nachdem du deinen Zug ausgeführt hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 3 Blutorangen-Spalten vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt.



Wenn du zu „**Vampire Party**“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:  
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.



Du findest uns auf  
[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)  
[instagram.com/piatnik\\_spiele](https://instagram.com/piatnik_spiele)