

Der Villa der Vampire IS

Gerið ykkur klár til að kasta hvítlauksgeirunum!

Í yfirgefna setrinu er beðið eftir hinni miklu vampíruveislu sem haldin er á 99 ára fresti. En hvað er í gangi? Aldagömlu vampírurnar hrjóta enn í líkkistunum sínum.

Þið farið í hlutverk vampírubarna og reynið, með hjálp þriggja vampíruleðurblakna, að stýra hvítlauksgeirunum í réttar grafir í vampíruasetrinu og vekja gömlu vampírurnar. En hvar skyldu veigamestu vampírurnar dvelja sem eru flestra vampírustiga virði? Hver getur safnað flestum vampírustigum með færni og dálítilli heppni og orðið sigurvegari leiksins?

Innihald:

- 3 hvítlauksgeirar
- 1 teningur
- setur með 3 hæðum
- 1 stundaglas
- 3 vampíruleðurblökur
- 1 þak
- 41 legsteinn
- 3 turnar
- 1 Countess Fang (fígúra í 2 hlutum)
- 1 Count Garlic (fígúra í 2 hlutum)

Fyrir fyrsta leik

Fyrst þarf að losa alla hluta vampíruasetursins og aðra leikhluti úr pappaspjöldunum sem og götin sem merkt eru með riflínunum. Síðan þarf að setja saman þrjár hæðir setursins á réttan hátt. Að síðustu eru hlutunum sem mynda Countess Fang og Count Garlic smeltt saman.

Þegar búið er að setja saman þrjár hæðir setursins, þarf ekki að taka þær aftur í sundur. Þá er auðveldara að undirbúa næsta leik!

Fyrir hvern leik

Setjið turnana í rifurnar á setrinu. Lituðu táknið á turnunum sýna hvar hver turn á að vera..

Þakinu er síðan komið fyrir ofan á turnunum.

Að síðustu eru vampírurleðurblökurnar settar inn um götin á þakinu.

Stundaglasíð er sett á mitt vampírusetrið.

Countess Fang og Count Garlic eru sett við hlið setursins og teningurinn hafður tilbúinn.

Flottið legsteinanna eftir formum og bakhliðum, þrjú flokkar. Takið alla legsteina af ákveðinni gerð og leggið á borðið með framhliðina niður. Ruglið þeim saman til að mynda faldar birgðir.

Haldið legsteinabirgðunum í þremur aðskildum flokkum við hlið setursins.

Setjið síðan viðeigandi legsteina með framhliðina upp á níu grafir í vampírusetrinu (grafir 1-4: rétthyrndir legsteinar, 5-8: sexhyrdir legsteinar, 9: kringlóttur legsteinn).

Þegar búið er að setja legsteina á allar grafirnar, getið þið tekið nokkrar sekúndur til að leggja öll táknið á minnið. Síðan er legsteinunum snúið við með framhliðina niður á gröfinni.

Í hvert sinn sem nýr legsteinn er lagður á setrið í leiknum, verður að sýna hinum leikmönnum hann yfrst. Reynið að muna eftir legsteinunum!

Leggið nú hvítlauksgeirana á upphafsreitina. Síðan veljið þið erfiðleikastig leiksins:

Ungar vampírur

Þegar þið spilið Vampírusetrið í fyrsta sinn er best að velja leik fyrir ungar vampírur. Í upphafi eru hvítlauksgeirarnir þrjú settir á upphafsreitina þrjá.

Reyndar vampírur

Fyrir þá sem vilja hafa leikinn meira krefjandi, er leikur fyrir reyndari vampírur málið. Þá eru hvítlauksgeirarnir settir á merкта upphafsreitinn á steingólfinu.

Markmið leiksins

Ringulreið ríkir á Vampírusetrinu. Hvítlauksgeirum er skotið í grafir sofandi vampíra til að vekja þær í tíma fyrir hina miklu vampíruveislu. Hví hvað hata vampírur mest? Hvítlauk auðvitað!

Og vissuð þið að vampírurnar sem blunda í rétthyrndu gröfunum eru þær sem eru ekki svo margra stiga virði? Innar í setrinu, í dýrari lúxuskistunum, þar sofa ríkari vampírurnar!

Leikmaðurinn sem safnar flestum vampírustigum í leikslök sigrar!

Fyrir fyrsta leik

Áður en þið hefjið fyrsta leik, ættu allir að prófa vampíruleðurblökurnar. Skiptist á að skjóta hvítlauksgeira í gegnum allt setrið með hjálp vampíruleðurblakanna:

Til þess, tekur virki leikmaðurinn í vampíruleðurblökurnar, aðeins ofan af þakinu, og sveiflar þeim til að ýta hvítlauksgeirunum í rétta átt. Það má auðvitað nota allar leðurblökurnar en það má ekki teygja höndina inn í setrið og snerta hvítlauksgeiranna eða skaftið á leðurblökunum. Þegar þið hafið náð lagi á þessari færni, er ákveðin gröf valin og hvítlauksgeiranum skotið þangað.

Frábært – nú getið þið haldið leiknum áfram!

Ráð fyrir ungar, litlar vampírir: Best er að spila á lágu borði eða jafnvel á gólfinu!

Leikreglur

Leikið er réttlæis. Yngsti leikmaðurinn byrja og tekur sér hlutverk fyrsta vampírubarnsins. Leikmaðurinn hægra megin við fyrsta vampírubarnið fær Countess Fang í upphafi leiks og hefur fyrir framan sig.

Vampírubarnið

Þegar þú átt leik reynir þú að skjóta eins mörgum hvítlauksgeirum og þú getur í réttu grafirnar með vampíruleðurblökunum. En gættu þín, tíminn er takmarkaður! Þínum leik lýkur þegar stundaglasíð tæmist.

Af stað!

Taktu stundaglasíð, snúðu því og settu skjótt í miðjuna á vampírustrinu. Kastaðu síðan teningnum til að ákvarða fyrstu aðgerðina þína sem þú getur framkvæmt strax í setrinu. Klukkan tifar! Flýttu þér svo þú getir komið eins mörgum hvítlauksgeirum og mögulegt er ofan í grafirnar!

Svo að allir leikmenn séu með á nótunum, kallaðu upp þá aðgerð sem þú færð upp á teninginn!

Teninga-aðgerðir

Köttur

Ýttu hvítlauksgeira ofan í gröf sem er merkt með kattartákni (= grafir, 2, 4, 5 rða 8).

Könguló

Ýttu hvítlauksgeirfa ofan í gröf sem er merkt með köngulóartákni (= grafir 1,3, 6 eða 7).

Karta

Ýttu hvítlauksgeifa ofan í hærri gröf innst í setrinu (=gröf 9)!

Ath. Aðeins má ýtta einum hvítlauksgeira ofan í þessa gröf í hverri umferð. Ef þú hefur þegar sett hvítlauksgeira þangað og færð upp aðra körtu, kastarðu strax aftur.

Kóróna

Countess Fang er eina fullorðna vampíran sem er vöknud og hjálpar þér að undirbúa veisluna.

Ef þú færð upp kórónu, geturðu valið um eftirfarandi aðgerðir:

-ýttu hvítlauksgeira ofan í hvaða gröf sem er (=jóker)...

Eða

- Ýttu hvítlauksgeira á hjartalagaða teppið sem Countess Fang á.

Ef hvítlaukurinn stoppar á teppinu, færð þú Countess Fang fígúruna og hefur hana fyrir framan þig.

Mikilvægt: Þú getur notað hvítlauksgeira sem þú hefur ýtt á teppi Countess Fang aftur seinna (þegar þú hefur kastað teningnum aftur) og ýtt honum þaðan ofan í heppilega gröf!

Ef þú ert þegar með Countess Fang fígúruna, velurðu auðvitað jókerinn og ýtir hvítlauksgeira ofan í hvaða gröf sem er!

Þú byrjar að ýta við fyrsta hvítlauksgeiranum um leið og þú hefur lokið við að kasta teningnum. Þú reynir að ýta við fyrsta hvítlauksgeiranum rétta gröf, eða á teppi Countess Fang, í samræmi við þá aðgerð sem kom upp á teningnum, með aðstoð vampíruleðurlakanna. Þú mátt velja hvaða hvítlauksgeira sem er óháð upphafsreit þeirra.

Þegar þú hefur komið fyrsta hvítlauksgeiranum á réttan stað, kastar þú teningnum strax aftur til að ákvarða næstu aðgerð þína. Kallaðu upp aðgerðina sem teningurinn sýnir og framkvæmdu hana sem fyrst í setrinu.

Þú mátt skjóta hvítlauksgeirum þar til...

...stundaglasíð tæmist og hinir leikmennirnir kalla „vampíra stopp“

Eða

... þú hefur komið öllum hvítlauksgeirunum þremur ofan í réttar grafir.

Dæmi um leik:

Maurice fær upp kött sem fyrstu aðgerð og rúllar hvítlauksgeira í gröf 5. Síðan fær hann upp kórónu og rúllar hvítlauksgeira á hjartalagaða teppið. Að launum, fær hann Countess Fang frá einum andstæðingnum og setur fyrir framan sig. Næsta aðgerða sem kemur upp á teningnum er karta. Það er gott fyrir Maurice því nú getur hann strax fært hvítlauksgeirann á hjartalagaða teppinu ofan í verðmætari gröf (= gröf 9). Síðan fær hann upp annan kött og rúllar þriðja og síðasta hvítlauksgeiranum ofan í gröf 2 í hvelli áður en síðasta sankornið rennur úr stundaglasinu.

Að vekja upp vampírurnar

Nú getið þið vakið upp sofandi vampírurnar! Takið upp alla legsteinana með framhliðina niður sem þið hafið sett hvítlauksgeira á úr setrinu. Leggið legsteinana á borðið með framhliðina upp.

Legsteinar án kórónutákns:

Þú getur tekið þessa vampírur og hvítlauksgeirana strax og lagt fyrir framan þig með framhliðina niður.

Legsteinar með kórónutákni:

Hin afar mikilvæga Countess Fang hefur afskipti af þessum sérstöku vampírum og hvítlauksgeirum! Þessir legsteinar fara alltaf fyrir framan leikmanninn sem eru með Countess Fang fígúruna. Leikmaðurinn getur tekið legsteinana og sett fyrir framan sig með framhliðina niður.

Undirbúningur fyrir næstu umferð:

Hvítlauksgeirarnir þrír eru settir aftur hver á sinn upphafsreit.

Leikmaðurinn sem lék síðast fyllir allar tómar grafir með nýjum legsteinum úr birgðunum. Leikmenn skoða fyrst nýju legsteinana og leggja á minnið. Síðan eru þeir settir með framhliðina niður á grafirnar.

Síðan á næsti leikmaður leik.

Hvað gerist þegar...

...hvítlauksgeiri rúllar óvart út úr vampírusetrinu?

Hvítlauksgeirinn er úr leik í þessari umferð. Algjör óheppni!

...hvítlauksgeiri rúllar ofan í ranga gröf (þ.e. ofan í kattarkröf þegar þú fékkst upp könguló)?

Þú verður að ná hvítlauksgeiranum úr gröfinni með vampíruleðurblökunum. Þetta kostar þig dýrmætan tíma, því miður, en rétt skal vera rétt!

...hvítlauksgeiri sem þú ýttir ofan í rétta gröf, rúllar aftur úr gröfinni síðar í leiknum (t.d. út af öðrum hvítlauksgeira eða vampíruleðurblöku)?

Í þessu tilviki hafðir þú náð gröfinni og getur tekið legsteininn þegar þú hefur lokið leik í umferðinni.

...sex eða fleiri legsteinar með kórónutákni liggja hjá gröfum í undirbúningi leiksins.

Takið alla legsteinana úr setrinu, ruglið þeim saman við alla hina og dreifið nýjum legsteinum á grafirnar. En engar áhyggjur, þetta gerist bara á 99 ára fresti!

Leikslök

Leiknum lýkur um leið og ekki er hægt að setja nýja legsteina á grafirnar í undirbúningi næstu umferðar. Þá fletta allir leikmenn við þeim legsteinum sem þeir hafa safnað.

Count Garlic bónus: Fyrst ákvarðið þið hver fær Count Garlic bónusinn. Til þess, teljið þið hvítlauksgeirana á legsteinunum ykkar. Sá sem hefur flesta hvítlaukageira fær Count Garlic í verðlaun (= 4 stig).

Ef það er jafntefli, fá fleiri en einn leikmaður Count Garlic stigin.

Síðan telja allir vampírústigin sín. Yngri börn sem geta ekki talið mjög hátt fá aðstoð þeirra sem eldri eru. Leikmaðurinn sem safnað hefur flestum vampírústigum sigrar leikinn og ef fleiri en einn eru jafnir að stigum er jafntefli.