

Fokhagyma vámpírok

H. 4330

Kockajáték 2-4 játékos részére 5-99 éves korig.

Játékidő: 10-20 perc

Hátborzongató dolgok történnek a Gregorius kastélyban! A kastély grófja, Gróf Gregorius a kis vámpírokat nagy lakomára hívta, ahol friss koktélpáradicsomokat és frissen facsart vérnarancsot szolgálnak fel. De a fokhagyma vámpírok hiányolják a kedvenc csemegéjüket, a fokhagymát. Ők az egyedüli vámpírok a világban, akik mindennél jobban szeretik a fokhagymát! Hogy felejtette el Gróf Gregorius épp a fokhagymát?

A játék tartalma: 1 játékmező, 4 vámpír (négy színben), 4 dobókocka (négy színben), 4 vámpírazonosító kártya, 9 fokhagymakártya, 3 páradicsomkártya

A játék célja:

Minden játékos titokban választ egy vámpírt. A kastélyba vezető úton a vámpíroknak úgy kell haladniuk, hogy elkertiljék a páradicsomokat (= mínusz pont), ellentétben a fokhagymákkal (= plusz pont). A vámpírok nem tudják, melyik szín kihez tartozik, ezért az út a kastélyhoz nagyon izgalmas. Akinek a legtöbb fokhagymát sikerül gyűjtenie, a legtöbb pontot kapja.

Előkészületek:

Fektessétek a játékményt az asztal közepére. A vámpírok háztól (=start mezők) egy ösvény vezet a kastélyig (=cél mező). Keverjétek össze a fokhagyma- és a páradicsomkártyákat, majd fordítsátok le a kártyákat és képezzetek belőle egy paklit a játékmező mellett. Húzzatok fel három kártyát, és felfordítva helyezétek a kastély melletti felhőkre. A négy vámpírt állítsátok a megfelelő színű házaikra.

Fordítsátok le a négy azonosító kártyát és osszatok mindenkinek egyet. A játékosok óvatosan nézzék meg a saját azonosító kártyáikat, majd fordítsák vissza maguk elé. Ez a kártya jelöli, melyik vámpír kihez tartozik.

Figyelem: Az azonosító kártyát más nem láthatja meg! Természetesen a játék alatt vethetsz egy pillantást az azonosító kártyádra, ha elfelejtetted, melyik vámpír a tied.

Ha csak két vagy három játékos játszik, a maradék kártyákat lefelé fordítva tegyétek vissza a dobozba. Ezeket a kártyákat sem láthatja meg senki! A játékban azok a vámpírok is részt vesznek, amelyekhez nem tartozik játékos. Készítsétek elő a dobókockát.

A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. Aki találkozik már vámpírral, az kezdhet. Pardon?

Senki sem kötött még ismeretséget vámpírral? Úgy a legfiatalabb játékos kezdhet: dobjon a négy kockával.

A kocka számot (pontot) vagy denevért mutathat. Mindig válassz két olyan kockát, amelyek számot mutatnak.

Ezután keresd meg a színben hozzájuk tartozó vámpírokat és lépj velük a dobott számoknak megfelelően. Hogy melyik vámpírral lépsz elsőként, az nem számít.

Tipp: Ha csak egyetlenegy kocka mutat számot, akkor csak az ahhoz tartozó vámpírral léphetsz. Ha mind a négy kocka denevért mutat, akkor egyik vámpírral sem léphetsz.

Ha egy vámpír elérte a kastélyt...

...(a maradék pontok elvesznek), a vámpír megkapja a kártyát a III. felhőről. Tedd ezt a kártyát lefelé fordítva a megfelelő vámpír házára, majd állítsd vissza a vámpírt a faluba, a házára.

Ezután a II. felhő és az I. felhő kártyáit tedd egy felhővel előre a nyíllal jelzett irányban. Húzz egy új kártyát a pakliból és helyezd az üres I. felhőre. Ha már elfogyott a pakli kártya, akkor nem kell tenned.

Figyelem: Ha a második vámpír is célba ér, ez a vámpír is megkapja a kártyát a III. felhőről.

Ha egy kör véget ér, adjátok tovább a dobókockákat a következő játékosnak, és új kör kezdődik.

A játék vége:

A játék véget ér, ha mind a 12 kártya elfogyott. A játékosok most fordítsák fel a vámpírazonosító kártyáikat, és gyűjtsék be a saját vámpírjuk házán felhalmozott kártyákat. Minden fokhagymakártya egy pontot ér, minden páradicsomkártya egy pont levonást jelent. Összegezzétek a pontjaitokat. Az a játékos, aki a legmagasabb pontszámot érte el, megnyerte a játékot. Azonos állás esetén az a játékos nyer, aki több fokhagymát gyűjtött. Ha még ezután is döntetlen az állás, akkor közösen nyertek.