



VAMPYRJAKTEN

Kategori: BARN- OCH FAMILJESPEL

Du och dina vänner har smugit in i ett slott. Där bor den blodtörstige Greve Dracula.

Porten slås igen bakom er. Ni springer åt olika håll.

Dracula jagar er för att bita och förvandla er till vampyrer. En efter en ...

Innan ni startar

Lägg upp spelplanen. Varje spelare väljer en pjäs och ställer den på en valfri grön startruta, port (se bild). Vänd spelpjäsen så att vampyren inte syns och sätt den i en plastfot. Gör detsamma med Dracula. Sätt sedan Greve Dracula i kryptan, rummet med kistan (se bild). De 6 nycklarna läggs i kapellet (rummet med nycklar) och de 21 händelsepolletterna (alla utom nycklarna) blandas och läggs ut på de **lila** rutorna med den **lila** baksidan upp. Slå tärning om vem som börjar.

Spelare

2-6 pers.
Ålder: 5-99 år
Speltid: ca 30 min.

Spelet innehåller

Regler
Spelplan
Tärning
6 spelpjäser, människor
– som går att vända ut och in så att de blir vampyrer
1 Greve Dracula-pjäs
7 plastfötter
27 händelsepolletter: 8 facklor, 4 vitlökar, 3 blodpölar
6 falluckor, 6 nycklar

Krypta



Port

Spelet i korthet

Du ska hitta en fackla, hämta en nyckel i kapellet och vara förste spelaren till en av portarna. Eller om du blivit förvandlad till vampyr då ska du försöka fånga dina vänner, bita och förvandla dem till vampyrer. Den vampyr som fångar den siste av sina tidigare vänner vinner spelet.



SPELREGLER



Spelet kan börja

• Du ska alltid flytta din egen spelpjäs innan du flyttar **Dracula!** Du slår tärningen och flyttar din spelpjäs mot rutor där det finns polletter. Men ibland måste du byta strategi och bara fly ... (Polletternas betydelse, se nedan). Därefter slår du tärningen på nytt och flyttar **Dracula** åt ett håll där dina vänner finns. Dracula vill fånga dina vänner, bita dem, och förvandla dem till vampyrer. Förvandlingen sker genom att Dracula hamnar på samma ruta som någon av dina vänner. Vänd den aktuella spelpjäsen ut och in, så ser du att det nu är en vampyr (**en vampyr som också börjar jaga dig**).

• Även om du förvandlats till vampyr – flyttar du alltid din egen spelpjäs först och sedan Dracula.

• I varje drag flyttar du din pjäs det antal steg som tärningen visar. Två undantag; om tärningen visar mer än vad som krävs för att komma in i kapellet, eller ut genom en port, flyttar du bara så många steg du behöver.

• Du är aldrig tvungen att flytta din spelpjäs till en ruta där det står en vampyr. Finns ingen annan utväg får du stå kvar.

• Av taktiska skäl kanske du vill förvandla dig till vampyr. Detta gäller främst i slutet av spelet – då det kan vara din enda väg till seger, att själv bli vampyr. Då kan du flytta din spelpjäs till samma ruta som en vampyr.

• För att ta dig ut ur slottet måste du först hämta en nyckel för att kunna låsa upp en av portarna.



• Alla spelare kan gå ut genom vilken port som helst och nycklarna passar till alla portar.

• Nycklarna finns gömda i kapellet och varje spelare måste gå dit och hämta en nyckel, men man måste ha en fackla för att få ta med sig en nyckel ut ur kapellet.

• När man har blivit förvandlad till vampyr finns det ingen väg ut ur Vampyrslottet!



Händelsepolletter

Om du hamnar på en FACKLA

• Tag den och lägg den framför dig på bordet med bilden

uppåt. **Du måste ha en fackla innan du får ta en nyckel i det mörka kapellet.** (Om du redan har en fackla lämnar du kvar den uppvänd på spelplanen).

• Vampyrer (och Dracula) lämnar alltid facklan uppvänd utan att ta med den.

• En uppvänd fackla kan plockas upp av vem som helst av spelarna som hamnar på den.



Om du hamnar på en VITLÖK

• Människor skyddas på denna ruta tills man slår igen nästa gång. Vampyrer får inte gå till en ruta med en redan uppvänd vitlök.

• När Vampyrer och Dracula vänder upp en vitlök står de över nästa slag, men spelaren får flytta sin egen pjäs.

• Vitlöken ligger kvar resten av spelet och skyddar den människa som står där från vampyrer.



Om du hamnar på en BLODPÖL

• Människor måste stå över nästa slag, men får flytta Dracula.

• Vampyrer och Dracula får slå ett extra slag och flytta igen.

• Blodpölen ligger kvar och gäller på samma sätt resten av spelet.



Om du hamnar på en FALLUCKA

• Alla som hamnar på en fallucka flyttar direkt till kapellet. **OBS - ingen kan förvandla en människa till vampyr i kapellet!**

• Falluckan ligger kvar uppvänd resten av spelet och fortsätter vara en genväg till kapellet.

Vem som vinner

Om en spelare tar sig ut ur slottet är spelet över och denna spelare har vunnit. Om alla spelare förvandlats till vampyrer, vinner den spelare som förvandlade den sista motspelaren till vampyr! Det går bra att förvandla en spelare både med sin egen vampyr och med Greve Dracula! **Ha det rysligt roligt!**

Du har nu köpt ett spel från WOW!

What a World of Entertainment.

Mycket nöje!

