

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken



Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4479

Draculina



HABA®

Habermaas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 68761 1/05

Copyright **HABA®** - Spiele Bad Rodach 2005

move one picture further for each additional symbol matching coat of arms

- **The coat of arms***
Each time you have rolled all the symbols of your picture, your coat of arms is important. Take a look at the dice not used for scoring. If one or even more show the symbol of your coat of arms you can move the corresponding number of pictures ahead.

Example:

Julia stands in front of the picture with 3 spiders and 1 bat. After the third throw she has collected 3 spiders, 2 bats and 1 garlic. She puts aside the 3 spiders and one bat and can move her vampire 4 pictures ahead. Now she compares the two remaining dice with her coat of arms. Her coat of arms is the bat. As one of the dice shows a bat she can move her vampire another picture ahead.

- **Bringing dropped out dice back into the game**
The dice seldom do what you want. Therefore on the third dice throw, it is allowed to use the dice you set aside after your first throw.

End of the Game

first passed the last picture = winner

As soon as a player has passed the last picture they win the game and can call themselves the "Biggest Vampire of All Times". Maybe there is a big bottle of tomato juice waiting as a reward. first to reach the end of the castle.

* *In historical times, Knights used different Coat of Arms symbols. The coats of arms symbols were represented on the shields of the knights. So from far away it was easy to recognize if the other knights were friends or enemies inside their heavy armour. Our vampires also belong to different, very old vampire families with proper coats of arms – as for example the castle vampires or the garlic vampires.*

Jeu Habermäß n° 4479

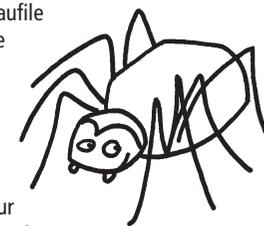
Draculix

Un jeu de dés pour 2 à 4 petits vampires de 5 à 99 ans. Avec une variante pour joueurs plus jeunes.

Idée : Jürgen P. K. Grunau
Illustration : Eva Czerwenka
Durée de la partie : env. 15 minutes

Sur la pointe des pieds, le petit vampire se faufile dans les couloirs du grand château du comte Draculix. C'est tellement sombre et lugubre dans ce château que le petit vampire a un peu peur.

Mais, prenant son courage à deux mains, il continue son chemin, car il veut devenir le plus grand vampire de tous les temps et, pour cela, il faut qu'il arrive à la chambre du trésor de Draculix avant tous les autres vampires.



Contenu

- 1 château
- 4 vampires
- 6 dés à symboles
- 6 blasons
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui va traverser le plus vite le château du comte Draculix avec son vampire ?

Arriver en premier au bout du château

poser le plateau de jeu debout

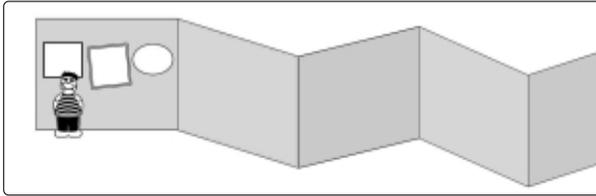
choisir un vampire, lui mettre une cape et le poser devant le premier tableau

Préparatifs

En premier, installer le château.

Pour cela, on ne posera pas le plateau de jeu à plat sur la table, mais on le mettra debout en zigzag. Faire attention à ce qu'il soit suffisamment déplié pour qu'il ne se renverse pas.

Chaque joueur prend un vampire et lui met la cape correspondante. Poser les vampires devant le premier tableau, sur le côté gauche du château.



N.B. : les joueurs s'assoient de façon à être si possible tous en face du même côté du château.

Si ce n'est pas possible, on peut se servir de l'autre côté du plateau de jeu (les deux côtés sont identiques). Cependant, les vampires devront tous être du même côté du château.

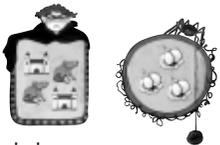
En dernier, préparer les six dés. Les vampires en trop sont remis dans la boîte.

Pour le premier jeu, on n'aura pas besoin des blasons.

Les tableaux

Sur le mur du château, il y a de nombreux tableaux montrant différents symboles.

Ces symboles se trouvent également sur les dés.



Pour qu'un vampire puisse avancer, il faut que ses dés tombent exactement sur les symboles qui sont sur le tableau devant lequel il se trouve.

Sur certains tableaux, il y a en plus des points d'interrogation : ils n'auront une signification que pour le jeu principal.



Jeu initial « La petite chasse aux trésors »

Ce jeu qui ne comporte pas de difficultés permet de se familiariser avec le jeu et convient donc particulièrement bien aux vampires les plus jeunes.

Après celui-ci, ils seront aptes à tenter la « grande chasse aux trésors ».

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a les dents les plus pointues commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance les six dés à la fois.

Conseil : pour que les dés ne se dispersent pas tout partout, lancez-les de façon à ce qu'ils retombent dans le couvercle de la boîte.

1. Lancer les dés et faire son jeu

Tu as le droit de lancer les dés jusqu'à trois fois.

Regarde les symboles qui sont sur le tableau à côté duquel se trouve ton vampire. Après chaque lancer, mets de côté les dés qui sont tombés sur un symbole correspondant à ceux du tableau. Les points d'interrogation ne comptent pas pour ce jeu.

N.B. : tu n'avanceras ton vampire que si tu as respectivement le bon nombre de symboles.

Exemple :

C'est le tour de Julia à jouer. Sur le tableau, il y a 2 araignées et 2 châteaux.

Julia commence et lance les dés : elle obtient 4 rats, 1 araignée et 1 chauve-souris.

Elle met une araignée de côté.

Comme elle ne peut pas se servir des symboles des 5 autres dés, elle lance ces dés encore une fois.

Maintenant, elle a 3 araignées et 2 rats.

Julia est contente car elle va pouvoir mettre une des trois araignées de côté.

Il ne lui reste plus qu'à obtenir deux châteaux.

Julia lance une troisième et dernière fois les quatre dés restants. Elle a 3 châteaux et 1 rat et est super contente, car elle a maintenant tous les symboles correspondant à ceux du tableau. En récompense, elle avance son vampire.

tous les symboles du tableau ont été obtenus = avancer le vampire

les symboles n'ont pas été tous obtenus = ne pas avancer le vampire

le premier arrivé au dernier tableau = gagnant

2. Avancer le vampire

- **Tu as obtenu tous les symboles montrés sur le tableau ?**
Tu as alors le droit d'avancer ton vampire.
Combien de symboles y a-t-il sur le tableau ?
Tu avances ton vampire du même nombre de tableaux. Plusieurs vampires ont le droit de se trouver devant le même tableau.

Exemple :

Au cours de ce tour, Julia est tombée sur un tableau avec trois symboles. Elle a maintenant le droit d'avancer son vampire de trois tableaux.

- **Tu n'as pas obtenu tous les symboles du tableau ?**
Tu n'as pas le droit d'avancer ton vampire.

C'est au tour du joueur suivant. Il lance alors les six dés à la fois.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur est arrivé au dernier tableau, il gagne la partie.

Maintenant que vous vous êtes entraîné avec le jeu initial, partez vite à la « grande chasse au trésor ».

mêmes règles que pour le jeu initial

plus règles complémentaires :

point d'interrogation = choisir le symbole soi-même

Jeu principal « La grande chasse au trésor »

Si vous connaissez les règles de la « petite chasse au trésor », vous pouvez continuer tout de suite avec ce jeu.

Préparatifs

Les préparatifs sont les mêmes que pour le jeu précédent. Chaque vampire choisit en plus un blason et le pose devant lui.

Déroulement de la partie

Suivre les règles du jeu précédent ainsi que les règles complémentaires ci-dessous :

• Le point d'interrogation

Tu as certainement déjà remarqué que sur certains tableaux, il y a deux points d'interrogation ou plus. Ces points d'interrogation représentent un symbole que tu pourras choisir toi-même.

Si, par ex., il y a trois points d'interrogation sur un tableau, tu peux par ex. utiliser trois araignées sur lesquelles les dés sont tombés.

Exemple :

Le vampire de Julia est devant un tableau montrant 2 araignées et 3 points d'interrogation.

Pour obtenir les symboles de ce tableau, en plus des 2 araignées, il faudra qu'elle ait sur les dés 3 symboles identiques de son choix (par ex. 3 chauve-souris, 3 araignées, etc.).

Tu n'es pas obligé de dire à l'avance quel symbole tu vas choisir. Il est même conseillé d'attendre le deuxième ou le troisième lancer avant de se décider.

*pour chaque symbole
des dés identique au
blason = avancer
d'un tableau*

- **Le blason***

A chaque fois que tu as obtenu tous les symboles d'un tableau avec les dés, ton blason va entrer en ligne de compte.
Regarde les dés que tu n'as pas utilisés. Si l'un des dés ou plusieurs sont tombés sur le symbole de ton blason, tu as le droit d'avancer, en plus, du nombre de tableaux correspondants.

- **Exemple :**

*Julia se trouve devant le tableau où il y a 3 araignées et 1 chauve-souris. Après le troisième lancer de dés, elle a 3 araignées, 2 chauve-souris et 1 gousse d'ail.
Elle met alors les 3 araignées et 1 chauve-souris de côté et elle a le droit d'avancer son vampire de quatre tableaux.
Elles compare les deux dés restants avec son blason.
Son blason est la chauve-souris. Comme un dé est tombé sur une chauve-souris, elle a encore le droit d'avancer son vampire d'un tableau.*

- **Reprendre des dés**

Il est rare que les dés tombent sur les bons symboles !
C'est pourquoi on a le droit, au troisième lancer, de reprendre les dés que l'on avait mis de côté au premier lancer.

Fin de la partie

*arrivé en premier au
dernier tableau =
gagnant*

Dès qu'un joueur arrive au dernier tableau, il gagne la partie et a le droit de se nommer le « plus grand vampire de tous les temps ».
Peut-être sera-t-il récompensé avec une grande bouteille de jus de tomates !

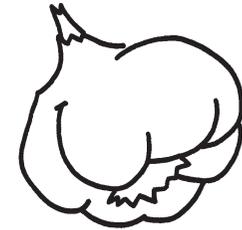
* A leur époque, les chevaliers portaient déjà des blasons. Ils étaient la plupart du temps dessinés sur leur bouclier. On pouvait ainsi reconnaître de loin si l'armure était portée par un ami ou un ennemi. Nos vampires appartiennent également à de très anciennes familles de vampires de différentes origines, comme par exemple les vampires châtelains ou les vampires mangeurs d'ail, qui se distinguent par leur blason.

Habermaaß-spiel Nr. 4479

Draculix

Een dobbelspel voor 2 - 4 kleine vampiers van 5 - 99 jaar.
Met beginnersvariant voor jongere kinderen.

Spelidee: Jürgen P. K. Grunau
Illustraties: Eva Czerwenka
Speelduur: ca. 15 minuten



Op z'n tenen sluipt de kleine vampier stilletjes door de gangen van het grote kasteel van Graaf Draculix. Het is zo donker en duister tussen de oude muren, dat zelfs de kleine vampier er een beetje bang van wordt. Maar hij loopt dapper verder want hij wil de grootste vampier aller tijden worden en daarvoor moet hij voor alle andere vampiers, Draculix' schatkamer zien te bereiken.

Spelinhoud

- 1 kasteel
- 4 vampiers
- 6 speciale dobbelstenen
- 6 blazoenen
- spelregels

Doel van het spel

Wie dobbelt zich met zijn vampier het snelst door het kasteel van Graaf Draculix?

*Als eerste bij het
einde van het kasteel
aankomen*