



Die schaurig scharfe  
Erweiterung zu  
DICKE LUFT IN DER GRUFT für  
3-6 Vampire ab 8 Jahren.

Hoher Besuch kündigt sich an. Begleitet von einer Schar Fledermäuse kommt seine Exzellenz, Graf Rucola, heute Nacht persönlich zum Friedhof der Vampire, um dem bunten Treiben der allnächtlichen Schlafplatzsuche beizuwohnen. Damit er alles gut überblicken kann, klettert er auf den Sockel im Zentrum der Gruftstätte. Von hier oben sieht er, welche Vampire ein besonders gutes Gedächtnis haben und auf Anhieb einen passenden Schlafplatz finden. Das belohnt er, indem er dem einen und anderen Vampir hilfreich zur Seite steht.

Seine Fledermäuse mischen natürlich auch mit und befattern so manche Gruft ...

Nun, Vampire, gebt fein Acht:  
Graf Rucola kommt heute Nacht!  
12 Fledermäuse im Geleit  
Umkreisen seine Herrlichkeit.

Auf einem Sockel hoch erhoben  
Hält Wache er und sieht von droben  
Wem es gelingt unter den Linden  
Als bald die richtige Gruft zu finden.

Denn wer sich hier zur Ruhe bettet,  
Der hat die eigene Haut gerettet.  
Und obendrein, wie wunderbar,  
Ein Stein im Brett bei Rucola.

Wenn drei Vampiren nacheinander,  
Dies Kunststück glückt beim Durcheinander,  
Wird Rucola erst richtig munter  
Und steigt von seinem Sockel runter.

Auf einer Gruft platziert er sich,  
Die reserviert er dann für dich.  
Das ist der Lohn, wenn man geschickt  
Drei leere Gräber flink bestückt.

Wer alles dies beim Spiel bedenkt  
Und Fledermäuse richtig lenkt,  
Der hat, bevor die Sonne lacht,  
Sich selbst zum Siegertyp gemacht.

## Material:



12 Fledermäuse (je 2 Stück in 6 Farben)

1 „Rucola“- Figur  
1 Sockel



Abb. 1

## Spielidee:

Jeder Spieler versucht der Erste zu sein, der seine Vampire in den Gräbern des Spielplans zur Ruhe gelegt oder an Mitspieler weitergegeben hat. Dabei helfen ihm Graf Rucola und seine Fledermäuse.

## Spielvorbereitung:

Zunächst legt ihr den Spielplan aus und verteilt das Spielmaterial aus dem Spiel DICKE LUFT IN DER GRUFT, so wie es in der dortigen Spielregel beschrieben ist. Anschließend bekommt jeder Spieler 2 Fledermäuse in der Farbe seiner Knoblauchknollen und legt sie vor sich ab. Wenn ihr weniger als 6 Spieler seid, legt ihr die restlichen Fledermäuse wieder in die Schachtel zurück. Dann stellt ihr Graf Rucola auf dem Sockel in der Mitte des Spielplans ab (vgl. Abb. 2). Jetzt kann das Spiel beginnen ...

Abb. 2



## Spielablauf:

Es gelten die Regeln aus dem Spiel DICKE LUFT IN DER GRUFT.  
ABER: Jeden Grabdeckel, den du aufdeckst, lässt du so lange offen liegen bis dein Zug beendet ist.

Und was macht Graf Rucola? Wohin fliegen seine Fledermäuse? Um das herauszufinden, liest du am besten einfach weiter!

## Graf Rucola

Graf Rucola reserviert eine Gruft für dich! Aber dazu musst du ihn erst einmal bekommen! Und das geht so:

### Graf Rucola kommt zu dir...

...wenn es dir gelingt, in einem Spielzug drei Vampire in passende Gräber zu legen, oder

...wenn ihn dein rechter Nachbar verliert, weil er Graf Rucola auf eine besetzte Gruft gestellt hat. Wie es dazu kommen kann, erfährst du im Abschnitt „Wie hilft dir Graf Rucola?“.

Sobald du Graf Rucola bekommen hast, stellst du ihn auf seinem Sockel vor dir ab. Danach führst du deinen Spielzug ganz normal (weiter) aus. Sobald dein Spielzug vorbei ist, reserviert Graf Rucola eine Gruft für dich: Dazu nimmst du ihn von seinem Sockel herunter und stellst ihn auf einem beliebigen Grab ab, von dem du glaubst, dass es leer ist. Jetzt wartest du, bis du wieder am Zug bist ...

Den Sockel lässt du vor dir stehen. Solange er sich bei dir befindet, ist das Grab, auf dem Graf Rucola steht, für dich reserviert. Niemand sonst darf es öffnen (auch nicht bei einer „Rattenplage“).

### Wie hilft dir Graf Rucola?

Zu Beginn deines nächsten Spielzuges öffnest du die von Graf Rucola für dich reservierte Gruft. Du musst den Grabdeckel dabei nicht umdrehen, denn die Unterseite (Farbe) des Deckels spielt keine Rolle.

- Ist die Gruft leer, legst du einen deiner beiden außen liegenden Vampire hinein und verschließt sie wieder. Dann setzt du Graf Rucola auf eine andere Gruft, die sich (im Uhrzeigersinn) im nächsten Friedhofsviertel befindet (vgl. Abb. 3). Anschließend beginnst du deinen „eigentlichen“ Spielzug.
- Ist die Gruft nicht leer, verlierst du sofort Graf Rucola mitsamt Sockel an deinen linken Nachbarn. Dank der Hilfe von Graf Rucola wirst du für das Öffnen der besetzten Gruft allerdings weder mit einem Pflock noch mit Vampiren bestraft. Dein Spielzug ist jedoch beendet, nachdem du die Gruft wieder verschlossen hast.



Abb. 3

## Fledermäuse

Tipp: Eine Fledermaus kann dir dabei helfen, Graf Rucoła zu bekommen: Wenn du bei deinem Spielzug schon zwei Vampire in passende Gräber gelegt hast, kannst du einen dritten Vampire „versenken“, wenn du jetzt erfolgreich eine Fledermaus einsetzt!

Anstatt wie üblich eine Gruft zu öffnen, darfst du eine deiner beiden Fledermäuse auf eine Gruft setzen. Damit behauptest du: „Diese Gruft ist leer“. Jetzt fragst du deine Spieler reihum, ob sie dir das glauben.

Sobald ein Mitspieler deine Behauptung anzweifelt – aber auch dann, wenn niemand deine Behauptung anzweifelt – nimmst du sofort die Fledermaus von der Gruft und öffnest diese. Du musst den Grabdeckel dabei nicht umdrehen, denn die Unterseite (Farbe/Ratte) des Deckels spielt keine Rolle:

### A) Wird deine Behauptung angezweifelt, gibt es 3 Möglichkeiten:

#### 1) Die Gruft ist tatsächlich leer

Du hast Recht.

Folge: Der „Anzweifler“ bekommt sofort einen Holzpflock. Du darfst einen deiner beiden außen liegenden Vampire in die geöffnete Gruft legen.

#### 2) In der Gruft liegt ein Vampire

Der „Anzweifler“ hat Recht.

Folge: Er holt den Vampire aus der Gruft und „schenkt“ ihn dir. Du musst diesen außen an deine Vampirereihe anlegen. Danach darf der „Anzweifler“ einen seiner beiden außen liegenden Vampire in die geöffnete Gruft legen.

#### 3) In der Gruft liegt eine Knoblauchknolle

Der „Anzweifler“ hat Recht.

Folge: Der Besitzer der Knoblauchknolle „schenkt“ dir einen Vampire. Hast du eine eigene Knoblauchknolle aufgedeckt, „schenkt“ dir jeder Mitspieler einen Vampire. Nachdem der Besitzer seine Knoblauchknolle wieder an sich genommen hat darf der „Anzweifler“ einen seiner beiden außen liegenden Vampire in die geleerte Gruft legen.

B) Wird deine Behauptung von keinem Mitspieler angezweifelt, gibt es ebenfalls 3 Möglichkeiten:

1) Die Gruft ist tatsächlich leer

Du hast Recht.

Folge: Du darfst einen deiner beiden außen liegenden Vampire in diese Gruft legen.

2) In der Gruft liegt bereits ein Vampir

Du hast zwar nicht Recht, aber deine Mitspieler erfolgreich an der Nase herumgeführt.

Folge: Du holst den Vampir aus der Gruft und „schenkst“ ihn einem beliebigen Mitspieler. Danach legst du einen deiner beiden außen liegenden Vampire in die geleerte Gruft.

3) In der Gruft liegt bereits eine Knoblauchknolle

Du hast gut geblüfft.

Folge: Du gibst dem Besitzer seine Knoblauchknolle zurück. Dann legst du einen deiner beiden außen liegenden Vampire in die jetzt bestens gelüftete Gruft.

Die verwendete Fledermaus kommt aus dem Spiel! Du kannst also jede Fledermaus im gesamten Spiel nur einmal einsetzen.

Am Ende deines Spielzugs verschließt du die geöffnete Gruft. Dein linker Mitspieler setzt das Spiel fort.

**Spielende:**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen letzten Vampir in einer Gruft zur Ruhe legen oder einem Mitspieler schenken konnte. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Häufig gestellte Fragen:

- Ich öffne eine Gruft, die ich mir mit Graf Rucola reserviert habe, oder ich öffne eine Gruft, auf der eine meiner Fledermäuse steht. Der Gruftdeckel zeigt eine Ratte. Gibt es dann eine „Rattenplage“?

Nein, was der Gruftdeckel zeigt, spielt in diesen beiden Fällen keine Rolle.

- Darf ich während einer „Rattenplage“ eine Gruft öffnen, auf der Graf Rucola steht?

Nein – selbst dann nicht, wenn der Sockel vor dir steht und der Graf diese Gruft folglich für dich reserviert hat.

Erschienen im Zoch Verlag – Copyright: 2005  
Autor: Norbert Proena – Illustration & Layout: Victor Boden





The dreadfully exciting expansion for DAWN UNDER; for 2 to 6 vampires aged 6 years and up. Requires the original game, DAWN UNDER.

### Game contents

12 bats (2 bats per colour at 6 colours)  
1 „Rucola“ piece  
1 column

### Game concept

If you are familiar with the game, DAWN UNDER, you will have no trouble understanding the concept behind this expansion. Each player tries to be the first to get rid of all of his vampires by either laying them down into the vaults or by passing them on to their fellow players.

### Preparation

Place the game board onto the table and distribute the equipment of the game, DAWN UNDER, as described in its instructions. Each player receives 2 bats in the colour of his garlic bundles and places them in front of him onto the table. If there are less than 6 players, put the remaining bats back into the box.

Then, place count Rucola onto the column in the centre of the game board (see illustr. 2, page 2). And now, you may begin to play ...

### How to play

The rules of the game, DAWN UNDER, apply.

BUT: leave each grave lid that you turn over open until the end of your turn.

And what is count Rucola doing? Where do his bats fly to? If you want to find out, just continue reading!

## Count Rucola

Count Rucola will reserve a vault for you! But you will first have to get him!

Here is how it works:

### Getting Count Rucola

There are two ways to get Count Rucola:

- if you manage to place three vampires into suitable graves during one turn

Or

- if the neighbour on your right loses him, by placing him in an occupied vault. In the following paragraph („How does Count Rucola help you?“), you will learn how this can happen.

As soon as you receive Count Rucola, place him on his column in front of you, then complete your normal turn.

As soon as you have finished your turn, Count Rucola will reserve a vault for you: Take him down from his column and place him on any grave that you suppose to be unoccupied. Then, wait until your next turn ...

The column remains in front of you. As long as it is there, Count Rucola reserves the chosen grave for you. Nobody else may open it (not even during a „rat plague“).

### How does Count Rucola help you?

At the beginning of your next turn, open the vault that Count Rucola has reserved for you. You do not have to turn over the grave lid, since the bottom (colour) of the lid is of no importance.

- If the vault is empty, place one of your two outermost vampires inside and then close it again. Afterwards, place Count Rucola on another vault which is situated in the next quarter of the cemetery (in a clockwise direction) (see illustr. 3, page 3). Then, your „normal“ turn begins.

- If the vault is not empty, you immediately lose Count Rucola along with his column. Pass them on to the neighbour on your left. Thanks to Count Rucola's help, you will not be penalised for having opened the grave - neither with a stake, nor with additional vampires. Nevertheless, your turn is over after having closed the vault.

## The bats

Instead of opening a tomb as usual, you may place one of the bats on a tomb. Doing this, you say: „This tomb is empty.“ Now, you ask each player, one after another, if he believes you.

As soon as any participant doubts your statement - but also if nobody doubts your statement - you take the bat immediately away from the tomb and open it. You do not have to turn over the grave lid, since the bottom (colour/rat) of the lid is of no importance.

A) If somebody doubts your statement, there are 3 possibilities:

### 1) The tomb is really empty

You are right.

Consequence: The player who has doubted your statement immediately receives a stake. Place one of your two outermost vampires in the open tomb and then close it again.

### 2) There is a vampire in the tomb

The player who has doubted your statement is right.

Consequence: He takes the vampire out of the tomb and gives it to you as a „present“. You have to place it at one end of your vampire row. Then the „doubter“ places one of his two outermost vampires in the open tomb.



### 3) There is garlic in the grave

The „doubter“ is right.

Consequence: The garlic's owner gives you a vampire as a „present“. If you have discovered one of your own garlic bundles, each player gives you a vampire as a „present“.

When the garlic's owner has taken back his garlic bundle, the „doubter“ may place one of his two outermost vampires in the emptied tomb.

### B) If nobody doubts your statement, there are also 3 possibilities:

#### 1) The tomb is really empty

You are right.

Consequence: Place one of your two outermost vampires in this open tomb.

#### 2) There is already a vampire in the tomb

It is true that you are not right, but you have successfully pulled the wool over the other players' eyes.

Consequence: Take the vampire out of the tomb and give it to any player as a „present“. Then place one of your two outermost vampires in the emptied tomb.

#### 3) There is already garlic in the grave

You have bluffed very well.

Consequence: Give the garlic back to his owner. Then place one of your two outermost vampires into the now vacant vault.

Place the used bat back into the box of the game! Each bat may only be used once during the game.

At the end of your turn you close the open tomb. Then the neighbour at your left continues the game.

### End of the game

The game is over as soon as a player has placed his last vampire in a tomb or given him to another player as a present. This player wins the game.

#### Frequently asked questions:

- I open a tomb on which Count Rucola or one of my bats is standing. The grave lid shows a rat. Does this provoke a „rat plague“? No, since in both cases it is of no importance what the lid is showing.

- May I open a tomb on which Count Rucola is standing during a „rat plague“?

No - even if the platform is standing in front of you and the Count has consequently reserved this tomb for you.

\* \* \* \* \*

Published by Zoch Verlag - Copyright: 2005

Author: Norbert Proena

Illustrations & Layout: Victor Boden

Translation: Birgit Janka

Une extension aussi belle que macabre du jeu OUTRE - TOMBE pour 2 à 6 vampires à partir de 6 ans. Seulement utilisable avec OUTRE -TOMBE.

### Matériel

12 chauves-souris (2 de chaque couleur en 6 couleurs);  
1 comte « Rucola »; 1 socle

### Idée du jeu

Il s'agit d'être le premier à coucher ses vampires dans des tombeaux ou à les donner à ses compagnons de jeu.

### Préparatifs

Placez le plateau de jeu sur la table et distribuez le matériel du jeu OUTRE -TOMBE conformément aux instructions décrites dans les règles du jeu. Ensuite, chaque joueur reçoit deux chauves-souris de la couleur de ses gousses d'ail et les place devant lui sur la table. S'il y a moins de 6 joueurs, on remet les chauves-souris restantes dans la boîte du jeu.

Puis, placez le comte Rucola sur le socle au milieu du plateau de jeu (voir l'illustr. 2, sur page 2). Maintenant, vous pouvez commencer à jouer.

### Déroulement du jeu

Cette variante suit les mêmes règles que la partie OUTRE - TOMBE.

MAIS : on laisse ouvert chaque couvercle qu'on ouvre jusqu'à la fin de son tour.

Et que fait le comte Rucola ? Où ses chauves-souris volent-elles ? Pour le découvrir, tu dois continuer à lire ces règles!

## Le comte Rucola

Le comte Rucola peut te réserver un tombeau! Mais tout d'abord, tu dois le recevoir !

Cela fonctionne de la manière suivante :

### Le comte Rucola vient chez toi

Il y a deux possibilités pour recevoir le comte Rucola. Tu le reçois

- si tu arrives à coucher trois vampires dans des tombeaux appropriés pendant un seul tour

ou

- si ton voisin de droite le perd en ayant placé le comte Rucola sur un tombeau occupé. Dans le paragraphe suivant (« Comment le comte Rucola t'aide-t-il ? »), tu apprendras comment cela se passe.

Dès que tu le reçois, tu places le comte Rucola sur son socle devant toi sur la table. Ensuite, tu joues ton tour normalement. Dès que ton tour est fini, le comte Rucola te réserve un tombeau : tu l'enlèves de son socle et le places sur un tombeau quelconque dont tu penses qu'il n'est pas occupé. Maintenant, tu attends que ce soit de nouveau ton tour ... Le socle reste devant toi. Aussi longtemps qu'il se trouve devant toi, le tombeau sur lequel se trouve le comte Rucola est réservé pour toi. Personne d'autre ne peut l'ouvrir (même dans le cas d'une « plaie de rats »).

#### Comment le comte Rucola t'aide-t-il ?

Une fois que c'est de nouveau ton tour, tu ouvres le tombeau que le comte Rucola t'a réservé. Tu n'as pas besoin de retourner le couvercle, car le dessous (la couleur) du couvercle ne joue aucun rôle.

- Si le tombeau est vide, tu y places l'un de tes deux vampires qui se trouvent tout à fait aux extrémités, puis tu refermes le tombeau. Ensuite, tu places le comte Rucola sur un autre tombeau dans le quartier suivant du cimetière (dans le sens des aiguilles d'une montre) (voir l'illustr. 3, sur page 3). Puis, tu joues ton tour normalement.

- Si le tombeau est occupé, tu perds immédiatement le comte Rucola et son socle et tu les passes à ton voisin de gauche. Grâce à l'aide du comte Rucola, tu n'es pas puni pour avoir ouvert le caveau occupé, et tu ne reçois par conséquent ni de piquet, ni d'autres vampires. Cependant, une fois que tu as refermé le tombeau, ton tour est fini.

## Les chauves-souris

Au lieu d'ouvrir un tombeau comme d'habitude, tu peux placer l'une de tes deux chauves-souris sur un caveau. Faisant cela, tu affirmes : « Ce caveau est vide. »

Maintenant, tu demandes à tes camarades de jeu, chacun à son tour, s'ils te croient.

Aussitôt qu'un joueur met en doute ton affirmation - mais aussi si personne ne doute de ton affirmation - tu enlèves ta chauve-souris du tombeau et tu ouvres le caveau. Tu n'as pas besoin de retourner le couvercle, car le dessous (la couleur/le rat) du couvercle ne joue maintenant aucun rôle.

#### A) Si quelqu'un doute de ton affirmation, il y a 3 possibilités :

##### 1) Le tombeau est effectivement vide.

Tu as raison.

Conséquence : le « douteur » reçoit tout de suite un piquet. Tu peux placer l'un de tes deux vampires qui se trouvent tout à fait aux extrémités dans le tombeau ouvert.

##### 2) Dans le tombeau, il y a un vampire.

Le « douteur » a raison.

Conséquence : il sort le vampire du tombeau et te « l'offre ». Tu dois le placer à une extrémité de ta rangée de vampires. Ensuite, le « douteur » peut placer dans le tombeau ouvert l'un de ses deux vampires situés aux extrémités.

##### 3) Dans le tombeau, il y a une gousse d'ail.

Le « douteur » a raison.

Conséquence : le propriétaire de la gousse d'ail « t'offre » un vampire. Si tu as découvert ta propre gousse d'ail, chaque joueur « t'offre » un vampire.

Après que son propriétaire a repris sa gousse d'ail, le « douteur » peut placer l'un de ses deux vampires situés aux extrémités dans le tombeau désormais vide.

#### B) Si personne ne met en doute ton affirmation, il y a également 3 possibilités :

##### 1) Le tombeau est effectivement vide.

Tu as raison.

Conséquence : tu peux placer l'un de tes deux vampires situés aux extrémités dans ce tombeau.

##### 2) Dans le tombeau, il y a déjà un vampire.

Certes tu n'as pas raison, mais tu as bien fait marcher tes amis.

Conséquence : tu sors le vampire tu tombeau et « l'offres » à un camarade de jeu de ton choix. Ensuite, tu peux placer l'un de tes deux vampires situés aux extrémités dans le tombeau désormais vide.

##### 3) Dans le tombeau se trouve déjà une gousse d'ail.

Tu as bien bluffé.

Conséquence : tu rends la gousse d'ail à son propriétaire. Ensuite, tu places l'un de tes deux vampires situés aux extrémités dans le tombeau qui a été bien aéré.

Après avoir utilisé une chauve-souris, il faut la remettre dans la boîte du jeu ! Tu ne peux donc utiliser chaque chauve-souris qu'une seule fois.

À la fin de ton tour, tu refermes le tombeau ouvert. Ensuite, c'est le tour de ton voisin de gauche.

## Fin de la partie

La partie est finie au moment où un joueur place son dernier vampire dans un caveau ou donne son dernier vampire à un camarade de jeu. Ce joueur a gagné.

\*\*\*\*\*

Publié par le Zoch Verlag - Copyright: 2005  
Auteur : Norbert Proena  
Illustrations & mise en page : Victor Bodén  
Traduction : Birgit Janka