

THIERRY CHAPEAU

# SÄRGE SCHUBSEN



DREI  
MAG\*  
GER



ARVI

**D**

# SÄRGE SCHUBSEN

Autor: **Thierry Chapeau**

Illustration & Grafik: **Rolf (ARVi) Vogt**

Redaktion: **Matthias Karl & Thorsten Gimmler**

.....  
Spieleranzahl: **2 - 6**

Alter: **ab 8 Jahren**

Spieldauer: **ca. 15 min**

## Material

- 1** 43 Karten
- 2** 1 Knoblauchkarte
- 3** 1 Farbwürfel
- 4** 1 Symbolwürfel
- +** 1 Spielanleitung

**1****2****3****4**

## Spielidee und Spielziel

In der alten Vampirburg wird aufgeräumt und deswegen müssen die Särge jetzt rausgeschubst werden! Jeder Spieler hat 4 Vampirkarten offen vor sich ausliegen. Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Sobald Symbol und Farbe einer eigenen Vampirkarte gewürfelt werden, muss auf die Knoblauchkarte geschlagen werden. Der schnellste Spieler darf einen Vampir auf die Sargseite umdrehen. Wenn die gleiche Farb- und Symbolkombination noch einmal gewürfelt wird und man wieder der Schnellste ist, wird der Sarg aus der eigenen Auslage abgelegt (zur Seite geschubst). Wer zuerst **4 Säрге** aus dem Spiel geschubst hat, **gewinnt das Spiel**.

## Spielvorbereitung

Die **Knoblauchkarte** wird für alle Spieler **gut erreichbar** in die Mitte gelegt. Die 43 Karten mit den Vampiren werden gemischt. Jeder Spieler erhält **4 Karten**, die er **offen vor sich auslegt**. Diese Karten bilden nun die **Auslage** eines Spielers. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachzugstapel. Auf jeder Karte befindet sich eine Kombination aus einem **gelben** ● **oder lila** ● **Kreis** sowie einem von **3 Symbolen** (☠ ☾ 🦇), die sich die Spieler gut merken sollten.



## Spielverlauf

Der **jüngste Spieler** nimmt sich beide Würfel und ist Startspieler.

Wer an der Reihe ist, **würfelt mit beiden Würfeln**.

Ab jetzt spielen **alle gleichzeitig!** Wenn das **passende Ergebnis** gewürfelt wird, **schlagen** die Spieler so **schnell** wie möglich **auf die Knoblauchkarte**. Dabei kann es zu folgenden Situationen kommen:

1. Wird die **Kombination aus Farbe und Symbol** einer der eigenen offenen Karten **gewürfelt**, müssen die entsprechenden Spieler **so schnell wie möglich** mit der **flachen Hand auf die Knoblauchkarte** in der Mitte schlagen. Z.B.:

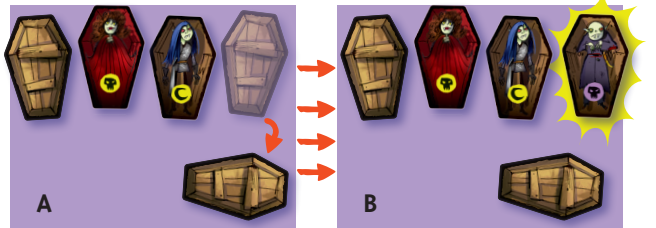


Der Spieler, der zuerst auf die Knoblauchkarte geschlagen hat, zeigt den Mitspielern, welche seiner Karten der Kombination aus Farbe und Symbol entspricht. Sofern das **korrekt** ist, darf er die Karte auf **die Seite mit dem Sarg** umdrehen, so dass sie nun verdeckt ist.

**Wenn sich der Spieler irrt** und er keine derartige Karte vor sich liegen hat, erhält er eine **Strafe**. (s.u.)


Die Spieler sollten sich gut merken, welche Symbol- und Farbkombinationen unter den Karten sind, denn sobald eine Karte einmal verdeckt wurde, darf **nicht mehr nachgesehen** werden!

**2.** Wird das **Symbol** und die **Farbe** einer **eigenen** bereits **verdeckten Karte** gewürfelt, so darf der Spieler, der zuerst auf die Knoblauchkarte geschlagen hat, diese Karte zur **Seite schubsen** (vor sich ablegen). Der Spieler dreht die Karte zur Kontrolle um und zeigt den Mitspielern, dass die Karte mit dem Symbol und der Farbe auf den Würfeln übereinstimmt. Danach erhält der Spieler **1 neue Karte**, die er offen neben den anderen Karten auslegt, so dass er wieder **4 Karten** in seiner **Auslage** hat. Z.B.:



Wenn sich der Spieler irrt, wird die Karte wieder verdeckt hingelegt und der Spieler erhält eine **Strafe**.

**3.** Ein Spieler kann auch auf die Knoblauchkarte schlagen, wenn das **Symbol** und die **Farbe** einer bereits **umgedrehten Karte eines Mitspielers** gewürfelt wurden. Der Spieler muss dann die Karte zur Kontrolle umdrehen. **Stimmt** das **Symbol** und die **Farbe** mit den Würfeln **überein**, so bleibt die **Karte offen** liegen. Hat der Spieler sich **geirrt**, erhält er eine **Strafe** und die Karte wird wieder verdeckt hingelegt.

4. Wurde mit dem **Farbwürfel** das **Ausrufezeichen**  gewürfelt, gibt es 3 verschiedene Möglichkeiten, die jeweils vom **Würfelergebnis** des **Symbolwürfels** abhängen:



**Der Vampir macht die Flatter!**

Der Spieler, der zuerst auf die Knoblauchkarte schlägt, darf entweder:

- 1 beliebige eigene **offene Karte** auf die Sargseite **umdrehen**.
- 1 beliebige eigene **verdeckte Karte** zur Seite schubsen.
- 1 beliebige **verdeckte Karte eines Mitspielers** wieder auf die Vampirseite **umdrehen**.



**Mondlicht macht nur Ärger...**

Der Spieler, der zuerst auf die Knoblauchkarte schlägt, darf **2 verdeckte Karten** von 1 bis 2 beliebigen Spielern **vertauschen**. Der Spieler, der die Karten vertauscht, darf die Karten vorher ansehen. Sollten noch keine 2 Karten der Mitspieler verdeckt sein, darf der Spieler auch offene Karten vertauschen.



**Finger weg! Gefahr!**

**Niemand** darf auf die **Knoblauchkarte schlagen**.

Berührt ein Spieler die Knoblauchkarte, erhält er eine **Strafe**. Wenn nach ca. 5 Sekunden niemand reagiert hat, würfelt der nächste Spieler.

Sobald eine Aktion oder eine Strafe durchgeführt wurde, werden die Würfel im **Uhrzeigersinn** weitergegeben und der nächste Spieler würfelt.

## Die Strafe

Ein Spieler, der einen Fehler gemacht hat, muss als **Strafe 1 seiner verdeckten Karten wieder** auf die Seite mit dem Vampir **zurückdrehen**.

Liegt vor dem Spieler **keine verdeckte Karte**, erhält er **1 weitere Karte** vom Nachzugstapel, die er als Strafkarte offen zu seiner Auslage hinzufügt. Diese Karte muss der Spieler ebenfalls versuchen zur Seite zu schubsen. Ein Spieler kann dadurch auch **mehr als 4 Karten** in seiner Auslage liegen haben.

## Spielende

Sobald ein Spieler **4 Karten** zur Seite schubsen konnte, gewinnt er das Spiel.

## Hinweise

- Alle Spieler sollten vor dem Würfeln ihre Hände gleich weit von der Knoblauchkarte entfernt halten.
- Im Spiel mit 6 Spielern kann es, durch zusätzliche Strafkarten, in seltenen Fällen passieren, dass der Nachzugstapel leer ist, bevor das Spiel endet. Wenn ein Spieler dadurch keine neue Karte mehr in seine Auslage legen kann, hat er Glück gehabt und spielt mit weniger Karten in der Auslage weiter.
- Ein Spieler nimmt nach dem Wegschubsen einer Karte, nur dann 1 weitere Karte vom Nachzugstapel, wenn er weniger als 4 Karten in der Auslage liegen hat.

GB

# CLEARING COFFINS

Author: **Thierry Chapeau**

Illustration and graphics: **Rolf (ARVi) Vogt**

Editors: **Matthias Karl & Thorsten Gimmler**

.....  
Number of players: 2 - 6

Age: from 8 years of age

Length of game:

approx. 15 minutes

## Game materials

- 1 43 cards
- 2 1 garlic card
- 3 1 colour dice
- 4 1 symbol dice
- + Rules of the game



1



2



3



4





## Idea and objective of the game

A big clean-up is happening in the old vampire castle, and that includes clearing out the coffins! Each player has four vampire cards placed face-up in front of them. The person whose turn it is casts both dice. As soon as the symbol and colour of one of your vampire cards have been thrown, you have to bang on the garlic card.

The fastest player is allowed to turn over a vampire to the coffin side. If the same colour and symbol combination is thrown again and you are the fastest again, you put down the coffin from your own cards (cleared to the side). The first to have cleared **four coffins** from the game **wins the game!**

## Preparing to play

The **garlic card** is placed in the middle of the table where everyone can **easily reach** it. The 43 cards with the vampires are shuffled. Each player receives **four cards** which they place face-up in front of them. These cards form the player's **hand**. The remaining cards are kept face down and form the draw pile.

Each card has a combination of a **yellow** ● or **purple** ● circle and one of **three symbols** (☠ ☾ 🦇), which the players need to remember well.



## How to play

The **youngest player** picks up both dice and is the first to play.

The person whose turn it is **casts both dice**. From now on,

**all players play at the same time!**

If a player throws the **right combination**, the players **bang on the garlic card as quickly** as possible. The following situations may arise:

**1.** If the **combination of colour and symbol** of one of your own face-up cards is **thrown**, the corresponding players must bang their flat hands on **the garlic card** in the middle of the table as fast as possible.

e.g.:



The first player to bang on the garlic card shows the other players which of his cards correspond to the combination of colour and symbol.

If it is **correct**, the player is allowed to turn **the card over to the side with the coffin**, meaning that it is now face-down.

**If the player is wrong** and doesn't have such a card in front of them, they get a **penalty** (see below).


The players need to remember which combination of symbol and colour are under the cards, since as soon as a card is placed face-down, **you cannot take another look at it!**

**2.** If the **symbol** and the **colour** of one of the **cards you have already placed face-down** is thrown, the first player to bang on the garlic card is to **clear this card to the side** (place it in front of them). The player turns over the card to check that the card has the relevant symbol and colour, and shows it to the other players. The player then receives one new card which they put down face-up next to the other cards, which means that they once again have four cards in their hand. E.g.:



If the player gets it **wrong**, the card is not cleared to the side and the player gets a **penalty**.

**3.** A player can also bang on the garlic card if the **symbol and colour** of the **up-turned card of another player** is thrown. The player then has to turn the card around to check that it is correct. If the **symbol** and the **colour correspond** with the colour and symbol on the dice, **the card is left face-up**. If the player is **wrong**, he receives a **penalty** and the card is returned face-down.

4. If the **exclamation mark**  is thrown on the **colour die**, there are three various options depending on the result of the **symbol die**:



### The vampire flaps off!

The first player to bang on the garlic card can either:

- **turn over** any one card to the coffin side;
- clear any one **face-down card** to the side;
- **turn over** any one **face-down card of another player** to the vampire side.



### Moonlight causes nothing but trouble ...

The first player to bang on the garlic card can **swop out two face-down cards** of any two players. The player swopping the cards is allowed to look at the cards beforehand. If the other player does not have two face-down cards yet, the player may also swop out face-up cards.



### Hands off! Danger!

**Nobody** is allowed to **bang on the garlic card!** If a player touches the garlic card, he gets a **penalty**. If nobody has reacted within about 5 seconds, the next player casts the dice.

As soon as an action or a penalty has been performed, the dice are passed on to the next player in a **clockwise direction**, and it is their turn.

## The penalty

A player that makes a mistake pays a **penalty: one of their face-down cards is turned back** to the side with the vampire.

If the player **doesn't have any face-down card**, they pick up **one more card** from the drawing pile which is added face-up to their hand as a penalty card. The player must also try to clear this card to the side. This means that a player can have **more than four cards** in their hand.

## End of the game

As soon as a player has cleared **four cards** to the side, they have won the game!

## Notes

- All players are to keep their hands the same distance from the garlic card before throwing the dice.
- If six players are playing the game, additional penalty cards may, in rare cases, cause the draw pile to become empty before the game is over. If this means that a player cannot add any new cards to their hand, he is in luck, and continues to play with fewer cards in their hand.
- After clearing a face-down card a player only picks up one further card from the drawing pile if they have fewer than four cards in their hand.

**F**

# CHASSE- CERCUEILS

Auteur : **Thierry Chapeau**

Illustrations & graphisme : **Rolf (ARVi) Vogt**

Rédaction : **Matthias Karl & Thorsten Gimmler**

.....  
Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 8 ans

Durée du jeu :

15 minutes environ

## Matériel du jeu

- 1 43 cartes
- 2 1 carte ail
- 3 1 dé couleur
- 4 1 dé symbole
- + Règles du jeu

**1****2****3****4**

## Idée et but du jeu

Dans la vieille forteresse des vampires, l'heure du grand ménage par le vide a sonné. C'est la raison pour laquelle il faut se débarrasser des cercueils !

Chaque joueur a 4 cartes vampire posées devant lui, face visible.

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés. Dès que le symbole et la couleur indiqués par les dés correspondent à l'une des cartes vampire que l'on a devant soi, il faut taper sur la carte ail. Le joueur le plus rapide a le droit de retourner un vampire correspondant du côté cercueil.

Lorsque les dés indiquent de nouveau la même combinaison de couleur et de symbole, et que le joueur parvient à taper le premier sur la carte ail, le cercueil correspondant est alors mis de côté (chassé).

Qui arrive en premier à chasser **4 cercueils** du jeu, **remporte la partie**.

## Préparatifs

La **carte ail** est placée au **milieu**, de manière à être **facilement accessible** à tous les joueurs. Les 43 cartes vampire sont mélangées et on en distribue 4 à chaque joueur. Chacun les pose devant lui, face visible. Ces cartes constituent la **main** d'un joueur et les cartes restantes, empilées face cachée, la pioche.

Chaque carte comprend un **cercle jaune** ● ou **violet** ● combiné à l'un des **3 symboles** (☾ 🦇 🦋), dont les joueurs devraient bien se souvenir.



## Déroulement du jeu

Le **joueur le plus jeune** commence. Celui dont c'est le tour, **lance les deux dés**, puis tous les joueurs jouent **en même temps** ! Selon le résultat indiqué par les dés, les joueurs tapent le plus vite possible sur la carte ail ou non. Les situations suivantes peuvent se présenter :

**1.** Si la **combinaison de couleur et de symbole indiquée par les dés** correspond à des cartes face visible, les propriétaires de celles-ci doivent taper sur la carte ail aussi rapidement que possible, de la paume de la main. Par exemple :



Le joueur ayant tapé sur la carte ail en premier montre aux autres la carte portant la même combinaison de couleur et symbole que les dés. Si cette combinaison est **correcte**, le joueur a le droit de **retourner la carte du côté cercueil**, de sorte qu'elle se trouve alors face cachée.

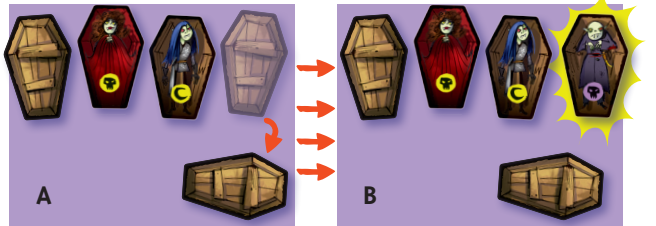
**Si le joueur s'est trompé et qu'il ne possède pas la carte appropriée**, il est alors **sanctionné**. (Voir Sanction).

Les joueurs doivent mémoriser les combinaisons de symboles et couleurs des cartes qu'ils ont retournées, car ils n'auront **plus le droit** de les consulter par la suite !



**2.** Si les dés indiquent le **symbole** et la **couleur** d'une **carte vampire** déjà **retournée face cachée**, son propriétaire doit taper sur la carte ail. S'il y parvient le premier, il retourne la carte à titre de contrôle.

Si le symbole et la couleur de la carte concordent avec les dés, le joueur a le droit de chasser cette carte en la mettant de côté. Le joueur reçoit ensuite une nouvelle carte vampire qu'il pose face visible à côté des autres de manière à avoir de nouveau une main de 4 cartes. Par exemple :



Si le joueur s'est trompé, il garde sa carte en la remettant face visible.

**3.** Un joueur a également le droit de taper sur la carte ail si les dés indiquent le **symbole** et la **couleur** d'une **carte face cachée chez un autre joueur**. La carte est retournée à titre de contrôle. Si le **symbole** et la **couleur** sont **identiques** à ceux des dés, la **carte** reste **face visible**. Si le joueur s'est **trompé**, il est **sanctionné** et la carte est de nouveau retournée, face cachée.

4. Si le **dé couleur indique le point d'exclamation** , 3 solutions différentes sont possibles et dépendent du **résultat** du **dé symbole** :



**Le vampire bat des ailes !**

Le joueur qui tape en premier sur la carte ail peut soit :

- **retourner** du côté cercueil 1 de ses propres **cartes** dont la **face** est visible, soit
- chasser 1 de ses propres **cartes** dont la **face** est **cachée**, soit
- **retourner** de nouveau du côté vampire 1 **des cartes face cachée** d'un **autre** joueur.



**Le clair de lune est une source de tracas ...**

Le joueur qui tape en premier sur la carte ail a le droit de **permuter 2 cartes face cachée** chez un même joueur ou entre deux joueurs. Il a le droit de regarder ces deux cartes auparavant. Au cas où les autres joueurs n'auraient pas de cartes face cachée, le joueur a le droit de permuter des cartes face visible entre deux joueurs.



**Bas les pattes ! Danger !**

**Personne** n'a le droit de **taper sur la carte ail**. Si un joueur touche la carte ail, il est **sanctionné**. Si personne n'a réagi en l'espace de 5 secondes environ, le joueur suivant lance les dés.

Dès qu'une action ou qu'une sanction est terminée, les dés sont transmis **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre** et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

## Sanction

Un joueur ayant commis une erreur est **sanctionné** et doit **retourner de nouveau** du côté vampire l'**1 de ses cartes face cachée**.

Si le joueur n'a **aucune carte face cachée** devant lui, il prend **1 carte supplémentaire** de la pioche qu'il ajoute, à titre de sanction, face visible à sa main. Le joueur doit également essayer de chasser cette carte. Il est ainsi possible que la main d'un joueur comporte plus de 4 cartes.

## Fin du jeu

Dès qu'un joueur est arrivé à chasser **4 cartes**, il remporte la partie.

## Remarques

- Avant de lancer les dés, tous les joueurs doivent tenir leur main à distance égale de la carte ail.
- Au cours d'une partie à 6 joueurs, il est possible dans de rares cas – à la suite de cartes de sanctions supplémentaires – que la pioche soit vide avant la fin du jeu. Si un joueur ne peut plus poser de nouvelles cartes dans sa main, il a alors de la chance et continue de jouer avec moins de cartes.
- Après avoir chassé une carte, un joueur n'en reprend une nouvelle de la pioche que s'il a moins de 4 cartes dans sa main.

NL

# DUW DE DOODSKIST

Auteur: **Thierry Chapeau**

Illustratie & Grafische vormgeving: **Rolf Vogt**

Redactie: **Matthias Karl & Thorsten Gimmler**

Aantal spelers: 2 - 6

Leeftijd: **vanaf 8 jaar**

Speelduur: **ca. 15 minuten**

## Spelmateriaal

- 1 43 kaarten
- 2 1 knoflookkaart
- 3 1 gekleurde dobbelsteen
- 4 1 dobbelsteen met symbolen
- + Spelregels

20



## Spelidee en speldoel

In de ouder vampierenburcht wordt opgeruimd en daarom moeten de doodskisten eruit worden gehaald! Elke speler heeft 4 vampierkaarten open voor zich liggen. De speler die aan de beurt is, werpt met beide dobbelstenen. Als het symbool en de kleur van een eigen vampierkaart worden geworpen, moet op de knoflookkaart worden geslagen. De snelste speler mag een vampier naar de doodskistzijde omdraaien. Als dezelfde kleur- en symboolcombinatie nog een keer wordt geworpen en dezelfde speler weer de snelste is, wordt de doodskist uit de eigen stapel afgelegd (naar de zijkant geduwd). Wie als eerste **4 doodskisten** uit het spel heeft geduwd, **wint het spel**.

## Spelvoorbereiding

De **knoflookkaart** wordt **goed bereikbaar** voor alle spelers in het midden gelegd. De 43 kaarten met de vampieren worden geschud. Elke speler krijgt **4 kaarten**, die hij open voor zich neerlegt. Deze kaarten vormen nu de stapel van een speler. De resterende kaarten vormen de verdeckte natrekstapel.



Op elke kaart staat een combinatie uit een **gele** ● of **lila** ● cirkel, evenals een van de **3 symbolen** ( 🦇 🌙 🦇 ), die de spelers goed moeten onthouden.

## Verloop van het spel

De **jongste speler** pakt de beide dobbelstenen en is de startspeler. Wie aan de beurt is, **werpt met beide dobbelstenen**. Vanaf nu speelt **iedereen tegelijkertijd!** Als het **juiste resultaat** wordt geworpen, **slaan** de spelers zo **snel** mogelijk **op de knoflookkaart**.

Daarbij kunnen de volgende situaties ontstaan:

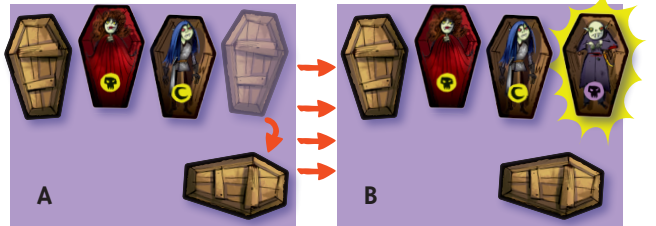
1. Als de **combinatie uit kleur en symbool** van een van de eigen kaarten wordt **geworpen**, moeten de desbetreffende spelers **zo snel mogelijk** met de **vlakke hand op de knoflookkaart** in het midden slaan. Bijv.:



De speler, die als eerst op de knoflookkaart heeft geslagen, toont de medespelers, welke van zijn kaarten overeenkomen met de combinatie van de kleur en het symbool. Als dat **correct** is, mag de kaart **naar de zijde met de doodskist worden omgedraaid**, zodat deze nu verdekt is. **Als de speler het fout had** een geen van juiste kaarten voor zich heeft liggen, krijgt hij een **straf**. (zie hieronder)


De spelers moeten goed onthouden, welke symbool- en kleurcombinaties onder de kaarten zitten, want als een kaart eenmaal is verdekt, mag deze **niet meer worden bekeken!**

- 2.** Als het **symbool** en de **kleur** van een **eigen** al **verdekte kaart** wordt geworpen, mag de speler, die als eerst op de knoflookkaart heeft geslagen, deze kaart naar de **zijkant duwen** (voor zich neerleggen). De speler draait de kaart ter controle om en toont deze aan de medespelers, om te laten zien dat de kaart het juiste symbool en de juiste kleur heeft. Daarna krijgt de speler **1 nieuwe kaart**, die hij open naast de andere kaarten neerlegt, zodat hij weer **4 kaarten** in zijn **stapel** heeft. Bijv.:



Als de speler het **fout** heeft, krijgt hij een **straf**.

- 3.** Een speler kan ook op de knoflookkaart slaan, als het **symbool** en de **kleur** van een al **omgedraaide kaart van een medespeler** wordt **geworpen**. De speler moet de kaart dan ter controle **omdraaien**. Als het **symbool** en de **kleur overeenstemmen** met de dobbelstenen, blijft de **kaart open** liggen. Als de speler zich heeft **vergist**, krijgt hij een **straf** en de kaart wordt weer **verdekt** neergelegd.

4. Als met de **gekleurde dobbelsteen** het **uitroepteken**  wordt geworpen, zijn er 3 verschillende mogelijkheden, die telkens van het **dobbelsteenresultaat** van de **symbooldobbelsteen** afhangen:



**De vampier begint te fladderen!**

De speler die als eerst op de knoflookkaart slaat, kan:

- naar wens 1 eigen **open kaart** naar de doodskestzijde **omdraaien**.
- naar wens 1 eigen **verdekte kaart** naar de zijkant duwen.
- naar wens 1 **verdekte kaart van een medespeler** weer naar de vampierzijde **omdraaien**.



**Maanlicht maakt het alleen maar erger...**

De speler die als eerste op de knoflookkaart slaat, mag **2 verdekte kaarten** van 1 - 2 spelers naar keuze **verwisselen**. De speler die de kaarten verwisseld, mag de kaarten eerst bekijken. Als er geen 2 kaarten van de medespeler verdekt zijn, mag de speler de open kaarten verwisselen.



**Vinger kwijt! Gevaar!**

**Niemand** mag **op de knoflookkaart slaan**. Als een speler de knoflookkaart aanraakt, krijgt hij een **straf**. Als er na ca. 5 seconden niemand heeft geregeerd, werpt de volgende speler.

Als er een actie of een straf is uitgevoerd, worden de dobbelstenen met **de klok mee** doorgegeven en de volgende speler werpt.



## De straf

Een speler, die een fout heeft gemaakt, moet als **straf 1 van zijn verdekte kaarten weer** naar de zijde met de vampier **terugdraaien**.

Als er voor de speler **geen verdekte kaart ligt**, krijgt hij **1 andere kaart** van de natrekstapel, die hij als strafkaart open naast zijn stapel legt. Deze kaart moet de speler ook proberen weg te duwen. Een speler kan daardoor ook meer dan 4 kaarten in zijn stapel hebben liggen.

## Einde van het spel

Als een speler **4 kaarten** naar de zijkant heeft geduwd, wint hij het spel.

## Aanwijzingen

- Alle spelers moeten voor het werpen hun handen even ver van de knoflookkaart af houden.
- In een spel met 6 spelers kan het zijn, door extra strafkaarten, dat de natrekstapel leeg is, voordat het spel eindigt. Als een speler daardoor heen nieuwe kaarten meer in zijn stapel kan leggen, heeft hij geluk gehad en speelt hij met minder kaarten in zijn stapel verder.
- Een speler neemt alleen 1 andere kaart van de natrekstapel, als hij minder dan 4 kaarten in zijn stapel heeft liggen.

1

# SBARACCA LA BARA!

Autore: **Thierry Chapeau**

Illustrazione e grafica: **Rolf (ARVi) Vogt**

Redazione: **Matthias Karl & Thorsten Gimmler**

Numero di giocatori: 2 - 6

Età: **da 8 anni**

Durata del gioco:  
circa 15 minuti

## Materiale

- 1 43 carte
- 2 1 carta-aglio
- 3 1 dado colorato
- 4 1 dado con simboli
- + Regole del gioco



1



2



3



4



## Idea e obiettivo del gioco

Nell'antica fortezza dei vampiri è ora di fare pulizia: bisogna "sbaraccare" le bare! Ciascun giocatore ha 4 carte-vampiro scoperte davanti a sé. Il giocatore di turno lancia i due dadi. Non appena escono il simbolo ed il colore corrispondenti a una delle carte-vampiro in dotazione, i giocatori devono battere con la mano sulla carta-aglio. Il giocatore più veloce potrà girare la carta corrispondente dal lato della bara. Se lanciando i dadi esce nuovamente la combinazione di colore e simbolo e il giocatore che possiede la carta corrispondente è nuovamente il più veloce a battere con la mano sulla carta-aglio, la bara sarà deposta dalle carte in dotazione (spostata di lato). Chi riesce a "sbaraccare" per primo **4 bare vince il gioco**.

## Preparativi

La **carta-aglio** viene collocata al **centro** del tavolo in modo che sia **ben raggiungibile** da tutti i giocatori. Le 43 carte-vampiro vengono mischiate. Ciascun giocatore riceve **4 carte**, che depone **scoperte davanti a sé**. Queste carte costituiscono la **dotazione** di ciascun giocatore. Le carte restanti formano il mazzo coperto.

Su ciascuna carta è raffigurata una combinazione data da un **cerchio giallo** ● o **violetto** ●, e da uno dei **3 simboli** (☠ ☾ 🦇), che i giocatori dovranno tenere bene a mente.



## Svolgimento del gioco

Il **giocatore più giovane** inizia il gioco, diventando il giocatore di turno, e **lancia i due dadi**. A partire da questo momento, **tutti** i giocatori giocano **contemporaneamente!** Se lanciando i dadi esce un **risultato corrispondente**, i giocatori **battono con la mano sulla carta-aglio il più velocemente possibile**. Possono quindi verificarsi le seguenti situazioni:

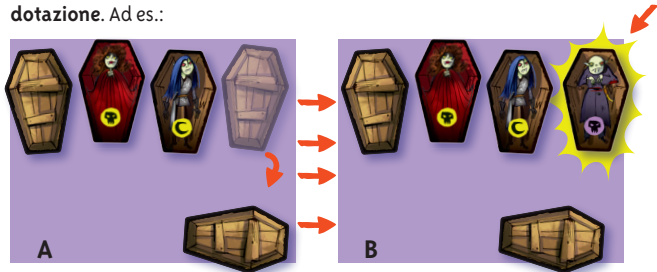
**1.** Se lanciando i dadi esce la **combinazione di colore e simbolo** di una delle carte scoperte, il giocatore corrispondente deve battere **il più velocemente possibile con la mano sulla carta-aglio** posta al centro del tavolo. Ad es.:



Il giocatore che per primo ha battuto con la mano sulla carta-aglio, mostra agli altri giocatori quale delle sue carte corrisponde alla combinazione di colore e simbolo uscita con i dadi. Se la combinazione è **corretta**, il giocatore potrà **voltare la carta con il lato della bara in alto**, in modo che questa sia ora coperta. **Se il giocatore si sbaglia** e non possiede una carta con la combinazione di colore e simbolo uscita con i dadi, gli sarà assegnata una **penalità** (vedi sotto). I giocatori dovranno ricordarsi quali combinazioni di colore e simbolo possiedono le loro carte: una volta coperta una carta infatti, **non è più possibile controllarla!**


**2.** Se lanciando i dadi esce il **simbolo** e il **colore** di una **carta già coperta**, il **giocatore che per primo ha posto la mano sulla carta-aglio potrà "sbaraccare" questa carta** (deporla davanti a sé). Il giocatore gira la carta per controllarla e la mostra agli altri giocatori, in modo che sia evidente che questa ha lo stesso simbolo e lo stesso colore usciti con i dadi.

Dopodiché il giocatore riceverà **1 nuova carta**, che terrà scoperta davanti a sé accanto alle altre carte, in modo da avere nuovamente **4 carte in dotazione**. Ad es.:



Se il giocatore si sbaglia, gli sarà assegnata una **penalità**.

**3.** Un giocatore può anche battere con la mano sulla carta-aglio se lanciando i dadi esce il **simbolo** e il **colore** di una **carta già coperta di un altro giocatore**. Il giocatore in questione dovrà quindi girare la sua carta per controllo. Se il **simbolo** e il **colore** della carta coincidono con quelli usciti con i dadi, la **carta rimarrà scoperta**. Se il giocatore si è sbagliato, gli sarà assegnata una **penalità** e la carta rimarrà coperta.

4. Se lanciando il **dado colorato** esce il **punto esclamativo**  , vi sono 3 diverse possibilità a seconda del **simbolo** che esce lanciando il **dado** con simboli:



**Il vampiro sbatte le ali!**

Il giocatore che pone per primo la mano sulla carta-aglio può scegliere una delle seguenti opzioni:

- **Girare** 1 propria **carta scoperta** a piacere sul lato della bara.
- "Sbaraccare" 1 propria **carta coperta** a piacere.
- **Girare** nuovamente 1 **carta coperta a piacere di un altro giocatore** sul lato del vampiro



**Tutta colpa della luna...**

Il giocatore che per primo batte con la mano sulla carta-aglio, può **scambiare 2 carte coperte** di due giocatori a piacere. Il giocatore che scambia le carte può guardarle preventivamente. Se gli altri giocatori non hanno ancora 2 carte coperte, il giocatore in questione può scambiare anche le carte scoperte.



**Giù le mani! Pericolo!**

**Nessuno** può battere con la mano sulla **carta-aglio**. Se un giocatore tocca la carta-aglio, gli sarà assegnata una **penalità**. Se dopo circa 5 secondi nessuno reagisce, toccherà al giocatore successivo lanciare i dadi. Se viene eseguita un'azione o assegnata una penale, il gioco si svolgerà in senso orario e il giocatore successivo lancerà i dadi.

## Le penalità

Il giocatore che commette un errore dovrà **voltare nuovamente 1 delle sue carte coperte** sul lato del vampiro.

Se il giocatore **non** possiede **più carte coperte**, riceverà **1 altra carta** dal mazzo che aggiungerà a quelle in dotazione come carta-penalità. Il giocatore dovrà cercare di "sbaraccare" anche questa carta. Un giocatore può quindi avere più di 4 carte in dotazione davanti a sé.

## Fine del gioco

Non appena un giocatore riesce a "sbaraccare" **4 carte**, vince il gioco.

## Avvertenze

- Prima di lanciare i dadi, tutti i giocatori dovranno aver allontanato le mani a distanza uguale dalla carta-aglio.
- Giocando con 6 giocatori, in rari casi può succedere, se vengono assegnate più carte-penalità, che il mazzo si esaurisca prima che il gioco finisca. Se un giocatore non è più in grado di avere altre carte in dotazione, avrà la fortuna di poter continuare a giocare con meno carte.
- Un giocatore potrà prelevare 1 altra carta dal mazzo solo se ha meno di 4 carte in dotazione.



Copyright 2014:  
DREI MAGIER SPIELE  
by Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D - 12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

**Art. - Nr. 40876**

