

 VAMPIIRIDE JAHT

Sisened koos sõpradega vanasse mahajäetud lossi, valmis avastama lossi saladusi. Äkki sulgub uks teie taga. Teid tervitab vampiiride isand krahv Dracula. Kas suudate põgeneda tema lossist?

 VAMPÎRU MEDÎBAS

Jūs ar draugiem nonākat vecā, pamestā pili, kuru vēlaties izpētīt. Pēkšņi aiz jums aizveras vārti. Jūs sagaida vampīru valdnieks – grāfs Drakula! Vai jums izdosies izklūt no viņa pils?

 VAMPYRŰ MEDŽIOKLÉ

Tu ir tavo draugai žengiate į seną apleistą pilį, pasiruošę ją ištyrinėti. Staiga už jūsų užsidaro vartai ir jus pasitinka vampyrų valdovas grafas Drakula! Ar pavyks pabėgti iš jo pilies?

 ПОЛЮВАННЯ ВАМПИРІВ

Разом з друзями ви потрапили до старого занедбаного замку у пошуках пригод. Раптом брама за вами зачинилася, і ось вас вже вітає повелитель вампірів – Граф Дракула! Чи зможете ви втекти з його замку?

 A VÁMPÍR ÉJSZAKÁJA

Egy izgalmas kirándulásnak indult – hiszen mi lehetne érdekesebb egy régi, titokzatos kastélynál? Ám amikor beléptek a kapun, az hirtelen becsapódik mögöttetek, és furcsa nevetés visszhangzik a folyosókon. A kastély bizony nem üres. Ez Drakula gróf otthona!

 VÂNĂTOAREA DE VAMPIRI

Tu și prietenii tăi intrați într-un castel vechi și abandonat, pregătiți de explorare. Dintr-odată, porțile se închid în urma voastră. Sunteți întâmpinați de stăpânul vampirilor, Conte Dracula! Veți reuși să scăpați din castelul lui?

 VAMPIRE HUNT

You and your friends enter an old, abandoned castle, ready to explore. Suddenly, the gates close behind you. You are greeted by the lord of vampires, Count Dracula! Can you escape his castle?



ПОЛЮВАННЯ ВАМПІРІВ

Разом з друзями ви потрапили до старого занедбаного замку. Після зустрічі з власником замку, жадливим Графом Дракулою, починається полювання, від якого кров холодне в жилах!

Брама за вами зачиняється, і ви розбігаєтесь в різні боки.

Полювання почалося! Дракула хоче вкусити кожного з вас, перетворюючи вас на вампірів, одного за одним...

МЕТА ГРИ

Першим вибратись із замку Дракули! Гравцю необхідно знайти факел, забрати ключ з каплиці і першим дістатись до одного з виходів.

Якщо ви перетворились на вампіра, ваша мета – спіймати одного з колишніх друзів, вкусити і теж перетворити на вампіра. Вампір, який схопить останнього з друзів, стає переможцем!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Покладіть ігрове поле на стіл. Вставте фішки гравців і Дракули у підставки. Кожен гравець вибирає фішку та ставить її на будь-який вхід (зелена брама – див. малюнок). Потім поставте Дракулу у склеп (див. малюнок).

Розмістіть 6 ключів у каплиці (див. малюнок), перемішайте решту 21 жетон та розмістіть їх **фіолетовою** стороною горілиць на **фіолетові** клітинки на ігровому полі.

Визначте першого гравця за допомогою кубика.

ВМІСТ

Ігрове поле

6 фішок гравців
(із зображенням людини на
одному боці та вампіра – на
іншому)

1 фішка Дракули

7 пластикових
підставок

27 ігрових жетонів
(8 факелів, 4 головки часнику,
3 плями крові, 6 прихованих
люків, 6 ключів)

1 кубик



Склеп



Брама



Хід гри

- У свій хід гравець завжди спочатку **переміщує свою фішку, а потім переміщує Дракулу!** Киньте кубик і перемістіть свою фішку в напрямку клітинок з жетонами. Але іноді треба просто втікати... Потім киньте кубик вдруге і перемістіть Дракулу в напрямку інших гравців. На одній клітинці одночасно може бути більше однієї фішки.

- Ціль Дракули – схопити гравця і вкусити його!** Гравець перетворюється на вампіра, коли Дракула потрапляє на клітинку, на якій стоїть фішка цього гравця. Якщо на клітинці стоять кілька фішок, Дракула перетворює на вампіра лише одного з гравців (вирішує гравець, у чий хід Дракула став на таку клітинку). Переверніть його фішку стороною з вампіром догори і вставте у підставку. Тепер цей вампір теж переслідуватиме людей!
- Навіть якщо ви перетворились на вампіра**, ви завжди спочатку переміщуєте свою фішку, а потім Дракулу.
- У кожен хід, **перемістіть свою фішку на стільки кроків, скільки показує кубик.**
ПРИМІТКА: існує два винятки:
 - Якщо ви заходите в каплицю або втікаєте крізь браму, необов'язково використовувати усі кроки.
 - Якщо на клітинці стоїть вампір, вам необов'язково ставати на цю клітинку. Можна просто зупинитись раніше.



- Наприкінці гри ви навпаки можете захотіти перетворитись на вампіра, якщо це буде єдиною можливістю перемогти. В такому випадку перемістіть свою фішку на клітинку з вампіром, якщо викинете на кубик достатню кількість кроків.
- Для втечі з замку** треба вийти через будь-яку браму. Але для її відкриття знадобиться ключ, схований в каплиці. Кожен гравець має зайти в каплицю і схопити ключ, але для того, щоб винести ключ з каплиці, гравцю потрібен факел.
- Якщо ви стали вампіром, ви вже не можете вийти із замку Дракули!



Жетони

Якщо фішка гравця або Дракули зупиняється на клітинці з жетоном, переверніть цей жетон.

Якщо ви знайшли ФАКЕЛ

- Покладіть його перед собою горілиць. **Вам обов'язково знадобиться факел, щоб забрати ключ з темної каплиці.** Якщо у вас вже є факел, залиште щойно відкритий горілиць на ігровому полі.
- Вампіри (включно з Дракулою) завжди залишають факел горілиць на ігровому полі.
- Якщо у вас немає факела, а ви потрапили на клітинку з жетоном факела горілиць, ви можете його собі забрати.



Якщо ви знайшли ГОЛОВКУ ЧАСНИКУ

- Часник **захищає людину** на цій клітинці до наступного кидка кубиком. Вампіри не можуть переміститись на клітинку з відкритим жетоном часнику, тому зупиняються одразу за нею.
- Якщо гравець, який став вампіром, відкриває жетон часнику, в наступному ході він кидає кубик лише за Дракулу. Якщо ж Дракула відкриває жетон часнику, у свій наступний хід гравець кидає кубик лише за себе. Якщо і вампір гравця, і Дракула під час одного ходу відкривають жетон часнику кожен, гравець пропускає наступний хід повністю.
- Головка часнику залишається на ігровому полі до кінця гри.



Якщо ви знайшли ПЛЯМУ КРОВІ

- Якщо гравець (людина), потрапляючи на клітинку, відкриває пляму крові, в наступному ході він кидає кубик лише для переміщення Дракули.
- Якщо вампір потрапляє на клітинку з плямою крові (відкриту або закриту), він одразу робить ще один хід. Те саме стосується і Дракули.
- Пляма крові залишається на ігровому полі до кінця гри.



Якщо ви знайшли ПРИХОВАНІЙ ЛЮК

- Одразу перемістіться до каплиці.**
ПРИМІТКА: Дракула та вампіри також можуть зайти до каплиці, але там вони не можуть перетворити людину на вампіра.
- Люк залишається на ігровому полі до кінця гри і використовується, як короткий шлях до каплиці.



Переможець

Якщо гравець втікає із замку, він стає переможцем у грі! Якщо усі гравці перетворились на вампірів, перемогу здобуває той, хто перетворив останню людину на вампіра. Гравець може перетворити іншого гравця на вампіра за допомогою своєї фішки або Дракули!

VAMPIRE HUNT

CONTENTS

Game board

6 game pawns
(with a human side and
a vampire side)

Dracula pawn

7 plastic stands

27 game tokens
(8 torches, 4 garlic bulbs,
3 blood spatters, 6 secret
hatches, 6 keys)

Die

You and your friends enter an old, remote castle. A spine-chilling chase begins when you are greeted by the owner of the castle, the terrifying Count Dracula!

The gate closes behind you and you run in different directions.

The chase has begun! Dracula wants to bite each one of you, turning you all into vampires, one by one...

AIM OF THE GAME

The first one to escape Dracula's castle wins! Your goal is to find a torch, retrieve a key from the chapel, and be the first one to reach one of the gates.

If you have turned into a vampire, your goal is to catch your friends, bite them, and turn them into vampires. The vampire who captures the last of their friends wins the game!

SETUP

Place the game board on the table. Each player chooses a pawn and places it on any green gate (see picture). Turn the pawn so that the vampire side is hidden and put it in a plastic stand. Do the same with the Dracula pawn. Then place Dracula in the crypt (see picture).

Put the 6 keys in the chapel (see picture), shuffle the remaining 21 tokens, and place them on the **purple** spaces with the **purple** side up.

Roll the die to decide who starts.



HOW TO PLAY

- **You always move your own pawn first and then you move Dracula!** Roll the die and move your pawn towards spaces with tokens. But sometimes you should just run... After that, roll the die again and move Dracula towards your friends. There can be more than one pawn in the same space.

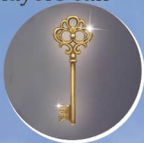
- **Dracula's aim is to catch your friends and bite them!** Your friend turns into a vampire when Dracula lands on the same space as them.



If there are several pawns in the same space, Dracula turns only one of them into a vampire. Flip that player's pawn to show the vampire side. That vampire also starts chasing you!

- **Even if you have been turned into a vampire**, you always move your own pawn first before moving Dracula.
- On each turn, **move your pawn as many steps as the die shows.**
NOTE: Two exceptions:
 - You do not have to use all steps if you are entering the chapel or escaping through a gate.
 - You do not have to move onto a space with a vampire on it. You can simply stay still.
- Near the end of the game, you might want to turn yourself into a vampire if it is the only way to win. In that case, move your pawn onto the same space as a vampire.

- **To get out of the castle**, you need a key to unlock one of the gates. All players can exit through any gate. The keys are hidden in the chapel. Each player has to go there and grab a key, but a torch is needed to bring a key out of the chapel.
- Once you have been turned into a vampire, there is no way out of Dracula's castle!



TOKENS

When a player's pawn or Dracula lands on a space with a token, turn the token over.

If you find a TORCH

- Place it in front of you picture side up. **You must have a torch to retrieve a key** from the dark chapel. If you already have a torch, leave the new one picture side up on the board.
- Vampires (including Dracula) always leave the torch picture side up without taking it.
- If you do not have a torch yet, you can take a torch that is picture side up when you land on it.



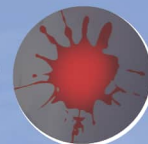
If you find a GARLIC BULB

- The garlic **protects the human** on this space until their next roll. Vampires cannot move onto a space that has a garlic bulb picture side up.
- When vampires (including Dracula) turn over a garlic bulb, they skip their next roll, but the player can still move their own pawn.
- The garlic bulb stays on the board for the rest of the game.



If you find a BLOOD SPATTER

- **Humans skip their next roll**, but **Dracula can still be moved.**
- The vampires (including Dracula) get an extra roll and can move again.
- The blood spatter stays on the board for the rest of the game.



If you find a SECRET HATCH

- **Move straight into the chapel.** **NOTE:** Dracula and the vampires can also enter the chapel, but they cannot turn a human into a vampire there.
- The hatch stays on the board for the rest of the game as a shortcut to the chapel.



THE WINNER

If a player escapes the castle, they win the game! If all players have been turned into vampires, the player who turned the last player into a vampire wins. A player can turn someone into a vampire with their own pawn or with Dracula!

