

Spielablauf

Das Spiel beginnt mit dem ältesten Spieler. Danach spielen die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn. **Ein Spieler führt zwei Aktionen aus:**

1. Würfeln

2. Ziehen auf dem Weg

1. Würfeln. Der Spieler entscheidet selbst, wie viele Würfel (1–4) er werfen möchte. Mehr Würfel bedeuten mehr Süßigkeiten, aber auch ein höheres Risiko. **Der Spieler wertet nur die Würfel aus, die er geworfen hat.**

Hinweise: Ein Würfel hat kein Symbol der schwarzen Katze. Befinden sich Würfel hinter dem Vampir, werden diese nicht geworfen. Es dürfen nur die verbleibenden Würfel geworfen werden.

Bedeutung der Würfel:



Schwarze Katze. Würfel mit dem Symbol der schwarzen Katze werden sofort hinter den Vampir gelegt. **Legt ein Spieler den dritten Würfel hinter den Vampir, verliert er ein „Leben“.** Der Vampir hebt den Kopf, um zu sehen, welchem Spieler das Missgeschick passiert ist. *Siehe Beispiel 1.* Nun wird geprüft, ob dieser Spieler noch ein zusätzliches „Leben“ (eine zweite Chance) hat:

- Hat die Charakterkarte des Spielers noch einen weißen Hintergrund, dreht er sie um (er nutzt die zweite Chance). *Siehe Beispiel 2.* Er nimmt alle Würfel vom Vampir und gibt sie an den nächsten Spieler in der Reihenfolge weiter. Der Zug ist beendet – seine Spielfigur bewegt sich nicht und er erhält keine Marker.
- Hat die Charakterkarte des Spielers einen dunklen Hintergrund, scheidet er aus dem Spiel aus. Seine Spielfigur wird vom Spielweg entfernt. Sind noch mehr als ein Spieler im Spiel, wird weitergespielt. Der nächste Spieler nimmt alle Würfel vom Vampir und setzt das Spiel fort.



Fledermaus-Marker. Der Spieler nimmt aus dem Marker-Vorrat so viele Marker, wie Fledermaus-Symbole geworfen wurden. Der Spieler deckt die Marker auf und legt sie vor sich auf den Tisch. *Siehe Beispiel 3.*



Süßigkeit. Es gibt vier verschiedene Arten von Süßigkeiten. Jede geworfene Süßigkeit ist eine Möglichkeit, sich auf dem Weg zu bewegen.

2. Ziehen auf dem Weg. Der Spieler prüft, ob sich unter den geworfenen Würfeln und seinen gesammelten Fledermaus-Marken Süßigkeiten befinden, **die zu den nächstgelegenen freien Feldern des Weges passen.** Stimmen die Süßigkeiten überein, rückt der Spieler die entsprechende Anzahl an Feldern vor. Ein Süßigkeitensymbol auf einem Würfel oder einer Fledermaus-Marke entspricht einem Schritt auf dem Weg. Befinden sich unterwegs besetzte Felder, überspringt der Spieler diese. Freie Felder dürfen nicht übersprungen werden. *Siehe Beispiel 3.* Die für das Ziehen verwendeten Fledermaus-Marken werden sofort auf den Ablagestapel gelegt.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald **ein Spieler das letzte Feld des Weges erreicht.** Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn **nur noch ein Spieler übrig ist.** Dieser wird zum Sieger erklärt.



Beispiel 1



Beispiel 2



Der blaue Spieler hat erstmals den Herrn Vampir geweckt. Er dreht seine Charakterkarte um und bringt alle Würfel zurück ins Spiel.

Beispiel 3



Der Spieler hat zwei Tokensymbole gewürfelt. Er nimmt zwei Token und legt sie offen vor sich ab.

Beispiel 4



Der gelbe Spieler zieht zwei Schritte. Für den ersten Schritt passt die Süßigkeit auf dem Würfel. Den zweiten Schritt (er überspringt ein besetztes Feld) macht er mithilfe einer passenden Fledermaus-Marke.