



EIN ABEND MIT

BRAM STOKER'S

Dracula™

Erlauchter Gastgeber!

Wir gehen davon aus, daß Du zuvor die

„Tips für den Gastgeber“ genauestens studiert hast.

Nur dann werden Dir die folgenden

Regeln des Spieles kein Buch von Rätseln sein!

Empfange Deine Gäste mit der Geschichte und versuche, ihnen die

Regeln des Spieles stimmungsvoll und verständlich zu vermitteln.

REGELN

DAS SPIELZIEL

Euer Spielziel ist denkbar einfach:

Vermeidet, daß GRAF DRACULA oder ein anderer Vampir seine Fänge in Euren Hals schlägt und findet heraus, hinter welcher Person sich der Fürst der Finsternis verbirgt. Gelingt dies einem von Euch, gewinnt er das Spiel. In allen anderen Fällen dürfen sich DRACULA und seine Vampire als Sieger der Nacht fühlen.

DIE VORBEREITUNGEN

Jeder Mitspieler erhält einen kleinen Sarg mit folgendem Inhalt:

- Eine Gast-Karte
- Eine Vampir-Karte
- Die Vampir-Zähne

Die Vampir-Zähne solltet Ihr in Euren Gewändern verbergen. Am Ende des Spieles werden DRACULA und alle Vampire sich durch Einsetzen der Zähne als Wesen der Finsternis zu erkennen geben.

Nur einer der Särge enthält statt der Vampir-Karte die Karte von GRAF DRACULA. Wer diesen Sarg erhält, wird als Fürst der Finsternis Schrecken unter den Spielern verbreiten.

Jeder von Euch öffnet zunächst vorsichtig seinen Sarg und liest den Text der beiden Karten. Achtet darauf, daß Euch niemand über die Schulter sieht, denn Eure Rolle muß auf jeden Fall geheim bleiben.

DIE SCHWARZE AUDIO-KASSETTE

Die schwarze Audio-Kassette ist ein wichtiges Element Eures Spieles.

Nach einigen „einführenden“ Worten werdet Ihr von einer Stimme aufgefordert, das Zimmer zu verlassen. Ihr solltet dann umgehend den Spielraum verlassen und Euch vor GRAF DRACULA verbergen. Im weiteren Spielverlauf wird in regelmäßigen Abständen ein dumpfes Glockengeläut ertönen. Dies ist Euer Zeichen, wieder in den zentralen Spielraum mit dem Schicksalsrad zurückzukehren. Bereits nach dem ersten Glockenschlag sind die Lebenden vor den Fängen DRACULAS und aller übrigen Untoten sicher - zumindest vorläufig.

DER VERLAUF DIESES UNGLÜCKSELIGEN ABENDS...

GRAF DRACULA und seine Vampire haben nur ein Ziel: Die Jagd nach Opfern und der alles entscheidende Biß. Dabei soll das „Beißen“ natürlich nur symbolisch erfolgen: Etwa durch einen sanften Griff an den Hals eines Opfers. Seine Beute findet Dracula nur während der Aktionsphase zwischen den Glockenschlägen und nur außerhalb des zentralen Spielraums.

Eine Aktionsphase endet sofort, wenn auf der Kassette die Glocken läuten. Die Lautstärke der Musik sollte also ausreichen, um alle Räume der Wohnung bzw. des Hauses zu erreichen. Mit dem ersten Glockenschlag sind alle Menschen wieder sicher vor dem Grafen und kehren zurück in den zentralen Spielraum.

Nur wer von GRAF DRACULA gebissen wurde, legt unbemerkt von den Mitspielern seine Vampir-Karte auf das bereitliegende Tablett. Nach jeder Aktionsphase wird das Tablett in den

Spielraum geholt und die Vampir-Karten wieder gezählt. Dadurch werdet Ihr alle erkennen, wieviele der anwesenden Gäste bereits ein Opfer DRACULAS geworden sind.

Nachdem Ihr alle wieder den zentralen Spielraum aufgesucht habt, dreht jeder einmal den Zeiger des Schicksalsrades. Ihr beginnt im Uhrzeigersinn mit dem jüngsten Spieler. Auch DRACUA und jeder Vampir müssen sich dem Schicksal beugen und das Rad drehen. Dabei sollten sie sich wie die anderen verängstigten Menschen verhalten und so ihre wahre Identität verbergen..

DAS RAD DES SCHICKSALS

Das Rad des Schicksals wird gedreht, um eine der Karten zu erhalten. Sobald nur noch drei Personen im Raum sind, wird das Rad nicht mehr gedreht. Diese Drei verbleiben für diese Aktionsphase im zentralen Spielraum und lauschen den Geräuschen im übrigen Teil des Hauses oder tauschen sich über ihre bisherigen Abenteuer aus.

Sind alle Spieler nach Ablauf der Aktionsphase wieder zurückgekehrt, beginnen immer jene unter Euch mit dem Drehen des Rades, die während der letzten Phase im Raum verblieben waren. Die weiteren folgen im Uhrzeigersinn.

DIE KARTEN

Auf dem Spielplan seht Ihr vier verschiedene Typen von Schicksalskarten, die im folgenden ausführlich erklärt werden.

MISSION

Zeigt der Pfeil bei Dir auf eine Missions-Karte, nimm eine dieser Karten vom Stapel und empfangt Deine Aufgabe. Der Text der Karte ist geheim und nur für Deine Augen bestimmt. Verlasse den Raum sofort, um Deine Mission zu erfüllen. Die Missions-Karte legst Du bei der Rückkehr in den Spielraum auf dem dafür vorgesehenen Tablett ab.

UNHEIL

Zeigt der Pfeil bei Dir auf das Feld Unheil, nimm eine Unheils-Karte vom Stapel und lese sie LAUT vor. Danach befolgst Du umgehend Deine Anweisung.

Die Unheils-Karte legst Du bei der Rückkehr in den Spielraum auf dem dafür vorgesehenen Tablett ab.

Der Unterschied zwischen Missions- und Unheils-Karten ist Euch bereits aufgefallen: Bei einer Mission bewegt Ihr Euch zu einem vorgegebenen Ort und erfüllt eure Aufgabe bzw. verbergt Euch dort. Bei einem Unheil erfährt jeder Anwesende im zentralen Spielraum wohin Ihr geht, auch die Vampire...

KREUZ-UNDKNOBLAUCH-KARTEN

Gibt der Pfeil an, daß Du eine Kreuz- oder Knoblauch-Karte ziehen sollst, nimm eine solche Karte vom Stapel und bewahre sie auf. Sie schützt Dich für genau eine Aktionsphase. Jedesmal wenn sich Dir jemand nähert, zeigst Du Deine Schutzkarte und bannst die Geschöpfe der Nacht. Ziehen DRACULA oder ein Vampir solche Karten, so haben sie keine Bedeutung, sollten aber trotzdem mit aus dem Raum genommen werden, damit die Menschen nicht zu schnell ihre Jäger erkennen.

Erhält ein Spieler eine Kreuz- oder Knoblauchkarte, so dreht er sofort ein weiteres mal das Schicksalsrad. Da jeder von Euch immer nur eine Kreuz- oder Knoblauch-Karte zur gleichen Zeit besitzen darf, müßt Ihr das Drehen des Schicksalsrades solange wiederholen, bis Ihr eine Missions- oder Unheils-Karte bekommt, deren Anweisung sofort zu befolgen ist.

Am Ende einer Aktionsphase müssen Kreuz- und Knoblauch-Karten vor dem Betreten des Spielraums auf dem bereitstehenden Tablett abgelegt werden.

VOM VAMPIR GEBISSEN...

Wer während einer Aktionsphase von DRACULA oder einem anderen Vampir „gebissen“ wurde, wird sofort selbst zum Vampir. Ihr könnt jedoch als neue Vampire Eure Jagd auf die noch verbliebenen Menschen erst ab der nächsten Aktionsphase beginnen.

GRAF DRACULA und seine Vampire können in jeder Phase nur eine andere Person „beißen“. Sobald der erste Glockenschlag ertönt, ist ein „Beißen“ nicht mehr erlaubt.

Jeder neue Vampir muß seine Vampir-Karte auf das Tablett vor dem zentralen Spielraum plazieren. Dabei solltet Ihr darauf achten, daß Euch niemand beobachtet.

Die Vampir-Karte legt ihr am besten zusammen mit den anderen abzulegenden Karten unauffällig auf das Tablett (Mission, Unheil, Knoblauch, Kreuz).

Sobald alle von Euch wieder im Spielraum sind, holt der Gastgeber das Tablett herein. Die Vampir-Karten werden öffentlich gezählt und die Anzahl bekanntgegeben. Alle übrigen Karten legt Ihr zurück unter die entsprechenden Stapel.

DIE KONTROLLE BEWAHREN...

Wenn das Spieltempo etwas aus den Fugen gerät und ein „geregelter“ Spielablauf nicht mehr gewährleistet scheint, so solltet Ihr ruhig eine oder zwei Aktionsphasen gemeinsam im Spielraum verbringen. Laßt Euch Getränke und Snacks servieren und beginnt schließlich „ausgeruht“ mit einer späteren Phase.

AM ENDE DER NACHT...

Ihr werdet kaum verhindern können, daß die Zahl der Vampire im Laufe des Abends stetig ansteigt. Ergibt die Zählung der Vampir-Karten, daß nur noch einer oder zwei von Euch unter den Lebenden weilen, dann endet das Spiel. Bitte vergeßt niemals, daß GRAF DRACULA keine Vampir-Karte besitzt und bei jeder Zählung als Vampir mitgezählt werden muß. Ein letztes mal wird das Licht gelöscht und alle Vampire unter Euch setzen Ihr Vampir-Gebiß ein.

Wird es wieder hell, dann zeigt den Mitspielern deutlich Eure „Zähne“.

Haben zwei von Euch den Abend bis dahin als Menschen überstanden, so gebt Euch zu erkennen. Dann dreht abwechselnd das Rad des Schicksals. Wer zuerst „Mission“ erhält, beginnt mit der Enttarnung von GRAF DRACULA. Er richtet die Karte mit dem Pflock auf den Spieler, von dem er glaubt, daß er DRACULA ist. Bestätigt sich seine Anschuldigung, so gewinnt er sofort das Spiel. Ist der beschuldigte Spieler nicht DRACULA, darf er den Unglücklichen sofort „beißen“ und ihn in einen weiteren Vampir verwandeln. Sollte noch ein zweiter „Mensch“ in der Runde sitzen, wiederholt sich die oben beschriebene Prozedur.

Es ist durchaus möglich, daß am Ende einer Phase alle von Euch zu Vampiren geworden sind. Dann gewinnt natürlich GRAF DRACULA und darf sich endlich seinen Vampiren zu erkennen geben.

Wenn Ihr alle versichert, daß Ihr die Regeln der heutigen Nacht verstanden habt und befolgen werdet, daß jeder von Euch die gebotene Zurückhaltung beim „Beißen“ entwickelt und daß Ihr auf dem Heimweg nicht weitere unschuldige Menschen verfolgen werdet, dann sei nun das Spiel eröffnet!

DRACULA IN EINEM RAUM

DRACULA entwickelt nur dann seinen ganzen Spielreiz, wenn der Gastgeber den Spielabend gebührend vorbereitet und die Gäste auf das Spiel eingestimmt werden.

Auch ist für den Spielverlauf die Nutzung mehrere Räume unerlässlich.

Für den Fall, daß tatsächlich einmal nur ein einziges Zimmer zur Verfügung steht, können die folgenden Regeln für das Spiel in einem Raum angewandt werden.

DIE VORBEREITUNGEN

Im wesentlichen gelten die Vorgaben der Standard-Anleitung. In dem zur Verfügung stehenden Raum muß eine möglichst große Fläche freigeräumt werden.

Dazu werden Möbelstücke beiseite gerückt oder gar aus dem Raum getragen. Die Spieler sollten einige Minuten darauf verwenden, den Raum nach gefährdeten Gegenständen abzusuchen: Vasen, andere gläserne Gegenstände, wacklige Fernsehtische, tief hängende Mobiles und ähnliches, werden den unverhofften Kontakt mit verschreckten Spielern nicht immer überstehen. Am Ende sollte ein „vampirsicherer“ Spielraum entstanden sein.

ZUSÄTZLICHE UTENSILIEN

Wir empfehlen dem Gastgeber, immer eine kleine Taschenlampe mit sich zu tragen, um beim ersten Glockenschlag oder bei Bedarf wieder für Licht zu sorgen. Zu den Kerzen, Teelichtern u.s.w. sollten jeweils Streichhölzer, Feuerzeuge gelegt werden, da die Kerzen des öfteren angezündet oder gelöscht werden.

DIE ÄNDERUNGEN BEI DEN KARTEN

Da der zur Verfügung stehende Spielraum begrenzt ist, entfällt grundsätzlich das Verlassen des Raumes und das Aufsuchen anderer Räume. Bei Missions-Karten begibt sich der Spieler in einen beliebigen Teil des Spielraums. Wird das Licht verlöscht, darf er sich „frei“ bewegen. Bei Unheils-Karten muß der Spieler anstatt des vorgegebenen Ortes laut mitteilen, wohin er sich nun begeben wird. Zum Beispiel „links neben dem Schrank“, „vor dem großen Fenster“ oder etwa „liegend auf der Couch“. Soll man mit einem anderen Spieler eine Aktionsphase verbringen, so nimmt man diesen Spieler nun an die Hand und läßt ihn auch bis zum Glockenschlag nicht mehr los. Kreuz- und Knoblauch-Karten schützen weiterhin vor dem Biß der Vampire.

DER „NEUE“ ABLAUF

Als wesentliche Änderung ist nun ein Verlassen des Raumes nicht mehr möglich. Um den „Menschen“ ausreichend Fluchtmöglichkeiten und Schutz vor den Vampiren zu gewähren, wird stattdessen das Licht im Raum verlöscht, sobald nur noch drei Spieler am Rad des Schicksals stehen. Am besten übernehmen diese Spieler das Verlöschen von Kerzen oder möglichst dezenter Lichtquellen. Während der Phase der Dunkelheit sind diese Spieler am Schicksalsrad für Vampire tabu. Beim ersten Glockenschlag wird das Licht wieder angezündet.

Vor Spielbeginn wird ein eindeutiger „Vampir-Biß“ vereinbart. Zum Beispiel ein vorsichtiger Griff mit Daumen und Zeigefinger von hinten an den Hals oder ein fester Griff an einen der Arme. Wer im Dunkeln auf einen anderen Spieler trifft, muß wenige Sekunden verharren, um einem eventuellen Vampir die Chance zu einem Biß zu geben.

Auch jetzt darf GRAF DRACULA oder einer seiner Vampire nur einen anderen Spieler „beißen“. Haben die Untoten einmal das Pech, daß sie sich gegenseitig „beißen“, so gilt dies bereits als der einzige erlaubte Beiß-Versuch während einer Aktions-Phase - schließlich sollen die Menschen wenigstens eine kleine Chance haben.

Wir empfehlen, daß niemand allzu schnelle Bewegungen macht:

Laufen, Springen oder ähnliches sind also verboten.

Auch das Ausstrecken der Arme sollte stets langsam und vorsichtig tastend geschehen.

Weiterhin werden die Karten der Spieler nach der Aktionsphase auf ein bereitstehendes Tablett o.a. gelegt, welches nicht von Mitspielern eingesehen werden kann.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn nur noch ein oder zwei „Menschen“ im Spiel sind.

Der weitere Verlauf entspricht dem eigentlichen Spiel.

HINWEISE ZUR SPIELSICHERHEIT

Weil dieses Spiel IM DUNKELN und mit KERZEN gespielt wird, ist es unerlässlich, MIT SORGFALT zu spielen um die Gefahr eines Unfalls zu bannen.

Kinder sollten das Spiel nur unter Anleitung und Aufsicht Erwachsener spielen.

Dann bietet DRACULA viele Stunden sicherer Unterhaltung.

© Copyright 1992 Crown & Andrews Pty Ltd, Sydney, Australia



Vertrieb: FUN CONNECTION GmbH, Postfach 20 02 16, D-1000 BerÜn 20

Tel.: (030) 371 01 0, Fax: (030) 371 01 17



EIN ABEND MIT

BRAM STOKER'S

Dracula™

TIPS FÜR DEN
GASTEERER



Die folgenden Seiten bieten dem Gastgeber Empfehlungen zur Vorbereitung der Wohnung bzw. des Hauses auf das Spiel.

Dieses Spiel ist für sechs oder mehr Spieler gedacht (je mehr Teilnehmer umso besser). Es enthält Zubehör und Einladungskarten für 12 Spieler, kann aber durch etwas Improvisation mit mehr Spielern gespielt werden.

Um sicher zu sein, daß zur Vorbereitung der Spielrunde alles verfügbar ist, solltest Du einen Blick auf die vorgeschlagene Einkaufsliste werfen.

Versende die Einladungskarten.

Das Spiel enthält hiervon 12 Stück. Sind diese verbraucht, kannst Du die Einladungen auch im gleichen Stil von Hand schreiben. Es ist ein riesiger Spaß, wenn die Gäste sich entsprechend kostümieren, auf jeden Fall solltest Du Sie daran erinnern **DUNKLE KLEIDUNG ZU TRAGEN.**

VORBEREITUNG DER SPIELRÄUME

EIN GUTES STÜCK VOM SPASS IST DIE VORBEREITUNG IM HAUS BZW. DER WOHNUNG.

Mit ein bißchen Vorstellungskraft kann der Gastgeber eine wirklich gruselige Stimmung schaffen. Die Gäste werden noch mehr Spaß haben, wenn der Gastgeber den Spielräumen eine düstere und schicksalsträchtige Atmosphäre gibt.

HIER EINIGE EMPFEHLUNGEN:

- Ein MINIMUM AN LICHT ist absolute Voraussetzung. Entweder sollte in jedem Zimmer genau eine Kerze SICHER aufgestellt werden, oder eine kleine Taschenlampe hinter Büchern oder einem ähnlichen Versteck plaziert werden. Teelichte eignen sich ganz hervorragend. Man erhält Sie preiswert in Metalltöpfchen und sollte sie auf kleine Unterteller stellen.
- Im zentralen Spielraum sollte genügend Licht sein, um die Karten lesen zu können.
- Schwarzes Papier, Stoff oder Handtücher können über Spiegel, Bilder usw. an den Wänden drapiert werden.
- Schwarze Wollfäden können von den Zimmerdecken abgehängt werden, um ein Gefühl von Spinnweben zu erzeugen wenn jemand im Dunkeln daran vorbeistreift.
- Gibt es in den Spielräumen Treppen oder andere gefährliche Stellen, sollten diese zur Vermeidung von Unfällen hell erleuchtet sein, oder z.B. durch ein Seil von den Spielräumen abgetrennt werden.
- Lies Dir die verschiedenen Spielkarten durch, damit Du auch hier entsprechende Vorbereitungen treffen kannst. Die Karten weisen Deine Gäste an, bestimmte Räume oder gar bestimmte Einrichtungsgegenstände aufzusuchen: Badezimmer, Schlaf/immer, Wand-/ Kleiderschrank, Küchenofen, etc.
- Verstecke einige Überraschungen unter den Betten, die jeden erschrecken, der darunter schaut. Vielleicht läßt Du eine kleine Taschenlampe ein Spielzeugtier (Spinne, Schlange usw.) anstrahlen.
- Öffne einige Fenster einen Spalt (ankippen), damit man an diesen Stellen einen Luftzug spürt.
- Lasse einige Dinge im Haus herabbaumeln, die im Dunkeln vorübergehende Leute erschrecken. Gummitiere und Spielzeugmonster (z.B. Fledermäuse) an Stricken oder Wollfäden sind ein Vorschlag, aber Du kannst Deine ganze Phantasie spielen lassen. Hänge Dinge in Durchgänge.
- Beleuchte mit Taschenlampen etwas Gruseliges in Kleiderschränken.
Im örtlichen Spielzeug- oder Scherzartikelhandel werden viele preiswerte „gruselige“ Scherzartikel angeboten.

VERSUCHE SOVIEL ATMOSPHÄRE WIE MÖGLICH ZU SCHAFFEN, DAMIT DIE GÄSTE SCHON BEI IHREM EINTREFFEN SOFORT IN DIE RICHTIGE STIMMUNG FÜR DEN ABEND KOMMEN.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Stelle einen Kassettenrecorder an einen zentralen Platz, sodaß man ihn in allen Spielräumen hören kann. Die mitgelieferte Kassette sollte spielbereit eingelegt sein. Falls kein „Auto-Reverse“ Modus einstellbar ist, darfst Du nicht vergessen, die Kassette am Ende der ersten Seite umzudrehen. Den Lautstärkenregler bitte aufdrehen. Sollten die Nachbarn nicht eingeladen worden sein, ist es eine nette Geste, diesen rechtzeitig den Spielabend anzukündigen.

Baue so viele Säрге zusammen, wie Gäste erwartet werden. Sollten mehr als 12 Spieler teilnehmen, kann der Gastgeber weitere Schachteln und Karten improvisieren.

Eine der Gästekarten klebst du auf der Textseite mit dem Dracula-Aufkleber, der dem Spiel beiliegt. Diese Karte wird dadurch zur "Dracula Karte".

Stecke in jeden Sarg, bis auf einen, folgendes:

- Eine Vampir-Karte
- Eine Gast-Karte
- Die Vampir-Zähne

Stecke in den letzten Sarg:

- Die Dracula Karte (mit speziellen Anweisungen für Dracula)
- Einmal Vampir-Zähne

Die Vampir-Zähne sollten aus hygienischen Gründen nach jedem Spiel gereinigt werden.

Danach werden die Säрге auf ein Tablett gelegt und gemischt. Sobald alle Gäste anwesend sind, werden die Säрге erneut von einem Gast gemischt. Es ist sehr wichtig, daß nicht einmal der Gastgeber weiß, wer Dracula ist.

Ein weiteres Tablett wird außerhalb des zentralen Spielraums auf einem Tisch oder Stuhl plaziert. Dieses Tablett dient als Ablage für genutzte Karten.

Der Spieltisch sollte mit einer schwarzen Tischdecke aus Stoff oder Papier bedeckt werden. Es ist vorteilhaft, wenn der Spielraum nur eine Tür hat, sodaß man beim Verlassen Zugang zu allen übrigen Räumen hat.

Der Spielplan wird vorbereitet, indem der Zeiger für das Schicksalsrad in seiner Mitte befestigt wird. Der Zeiger muß sich frei bewegen können. Dann wird der Plan in die Tischmitte gelegt und die Karten darauf verteilt.

Kleine Snacks, Getränke und Gläser sollten im zentralen Spielraum bereitgestellt werden. Der Gastgeber sollte das Essen soweit vorbereiten, daß er am Spiel teilnehmen kann ohne zwischendurch in die Küche verschwinden zu müssen. Von kleinen Knabbereien bis hin zu einem kompletten Büffet ist alles denkbar. Die Snacks müssen aber weder teuer noch kompliziert in der Zubereitung sein.

Falls Du die eintreffenden Gäste mit anderer geheimnisvoller oder gruseliger Musik (CD, Platte usw.) begrüßt, wird Sie das auf den Abend einstimmen. Die Musik sollte gedämpft im Hintergrund laufen.

WENN DIE GÄSTE EINTREFFEN

Das „Spiel“ beginnt mit der Begrüßung der Gäste. Sobald alle Spieler eingetroffen sind, versammeln sie sich im Spielraum mit dem Schicksalsrad. Als Gastgeber erzählst Du ihnen folgende Geschichte:

„Hochverehrte Gäste. Ihr seid Reisende am Ende des letzten Jahrhunderts und von einem fürchterlichen Unwetter mitten in der Nacht überrascht worden.

Das Hochwasser hat die Brücke am Ende der Straße weggespült und die Straßen sind überflutet. Durch Sturm und Regen seid ihr Unglücklichen dem Licht bis zu einer Herberge gefolgt. Erst spät werdet ihr entdecken, daß DRACULA, der Fürst der Finsternis, unter euch weilt. Wer von ihm gebissen wird, verwandelt sich unweigerlich in einen Vampir. Diese verfallen dem Fluch DRACULAS und verwandeln durch ihre Bisse weitere unschuldige Opfer in Vampire. Wird es einem unter euch gelingen, das nächste Morgengrauen noch als Mensch zu erleben...“

Danach erklärst Du den Anwesenden die Regeln des Spiels.

SIEHE REGELHEFT

- Erst, wenn Du sicher bist, daß alle Spieler die Regeln auch wirklich verstanden haben, sollten die Särge verteilt werden.
- Gib' den Gästen genügend Zeit die Sargschachteln zu öffnen und schalte dann die Kassette ein. Das sollte möglichst unauffällig passieren, damit die Gäste von der sich plötzlich verändernden Stimmung überrascht werden.
- Stelle den Regler relativ laut ein. Läuft die zweite Seite der Kassette vor dem Spielende ab (was sehr selten vorkommt), muß sie zurückgespult werden.
- Schon wenige Minuten nach Beginn der Musik erhalten die Spieler die Anweisung, den Raum zu verlassen und das Spiel beginnt.
- Gerät das Spieltempo etwas außer Kontrolle, willst Du Getränke nachfüllen o.a., können alle Spieler auch für ein oder zwei Aktionsphasen im Spielraum bleiben, während die Audio-Kassette weiterläuft.
- Denke immer daran: Das Spiel beginnt bereits mit der Begrüßung und wird umso spannender und amüsanter, je größer die Vorstellungskraft und der Sinn für Humor der Gäste sind.
- Dracula kann immer und immer wieder gespielt werden, da Draculas Identität jedesmal von neuem unbekannt ist.

EMPFOHLENE EINKAUFLISTE FÜR DEN GASTGEBER

- - Kerzen oder Teelichte
- - **Streichhölzer**
- - Schwarzes Papier oder Stoff
- - Schwarze Wolle
- - **Theaterschminke**
- - Kleine Taschenlampen
- - Batterien
- - Scherzartikel (bei Bedarf)
- - Knoblauchknollen
- - Partysnaeks (Erdnüsse usw.)
- - Getränke

HINWEISE ZUR SPIELSICHERHEIT

Weil dieses Spiel IM DUNKELN und mit KERZEN gespielt wird, ist es unerlässlich, MIT SORGFALT zu spielen, um die Gefahr eines Unfalls zu bannen.

Kinder sollten das Spiel nur unter Anleitung und Aufsicht Erwachsener spielen.
Dann bietet DRACUM viele Stunden sicherer Unterhaltung.

© Copyright 1992 Crown & Andrews Pty Ltd, Sydney, Australia



Vertrieb: RUN CONNECTION GmbH, Postfach 20 02 16, D-1000 Berlin 20
Tel.: (030) 371 01 0, Fax: (030) 371 01 17