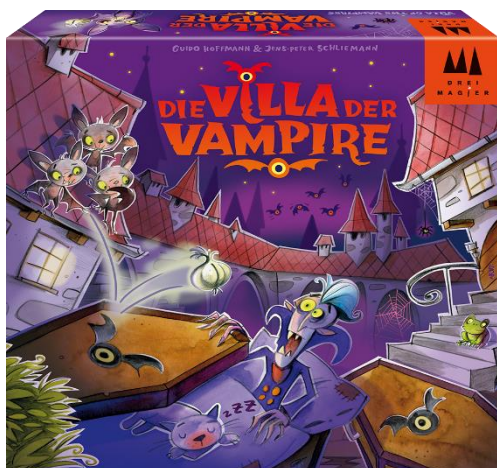




PRESSEINFORMATION

Spielend durch die Vampirgruft: In „Die Villa der Vampire“ ist übersinnliche Geschicklichkeit gefragt

Berlin, Frühjahr 2022. Ungefähr alle hundert Jahre steht das große Vampirfest in der verlassenen Villa an. Während die älteren Vampire noch seelenruhig in ihren Särgen schlummern, spielen die Kindervampire schon verrückt. „Die Villa der Vampire“ ist eine schaurig-schöne Neuheit von „Drei Magier“ und kann von zwei bis vier Personen ab 5 Jahren gespielt werden. Wer am Ende die meisten Vampirpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Auf geht's zum munteren Knollen-Rollen!



In der Villa der Vampire geht es mal wieder rasant zu. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle der kleinen Kindervampire und versuchen mithilfe der drei Vampir-Fledermäuse die stinkenden Knoblauch-Knollen in die passenden Gräber der Villa zu spielen, um so die alten Vampire in ihren Gräbern – rechtzeitig fürs große Vampirfest – aufzuwecken. Denn der beißende Gestank lässt auch den müdesten Blutsauger schnell auferstehen. Aber wo genau haben sich eigentlich die wohlbetuchten Vampire versteckt, die die meisten Vampirpunkte bringen? In den rechteckigen Grabsteinen liegen meistens die Vampire, die nicht so viele Vampirpunkte bringen. Im hinteren Teil der Villa, in den teuren Prunksärgen, da nächtigen die punkteträchtigen Vampire.

Doch aufgepasst, hier werden die Gehirnzellen der Spielenden herausgefordert: Denn die Vampire liegen verdeckt aus. Im Verlauf einer Sanduhrlänge müssen die Knollen mit etwas Glück und Geschick in die gewünschten Grabkammern befördert werden.



Das Spiel endet, sobald die Spielenden bei den Vorbereitungen für die nächste Runde nicht mehr alle Gräber vollständig mit Grabsteinen auffüllen können. Alle decken nun gemeinsam die gesammelten Grabsteine auf und beginnen die Vampirpunkte zu zählen. Zunächst werden alle Knoblauch-Knollen auf den eigenen Grabsteinen gezählt. Wer den meisten Knoblauch gesammelt hat, erhält zur Belohnung Graf Knolle und somit wertvolle Extrapunkte. Bei Gleichstand erhalten mehrere Kinder die volle Punktzahl der Graf Knolle-Wertung. Wer insgesamt die meisten Vampir-Punkte angehäuft hat, erhält die ehrenhafte Auszeichnung des obersten Obervampirs verliehen und gewinnt das Spiel.

Typ: Geschicklichkeitsspiel | Verlag: Schmidt Spiele | Spieler: 2-5 | Alter: ab 5 Jahren | Zeit: 20 Minuten | Preis: 42,99 € (UVP)

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xyHrUU2Z-Ma2cms17?e=XEekKn>

Über Schmidt Spiele®

Der Verlag Schmidt Spiele® gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. Er umfasst die Marken Schmidt Spiele® für Puzzles, Plüsch, Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele, Drei Magier®, die für anspruchsvolle Kinderspiele steht, sowie Selecta® im Bereich Holzspielzeug. Der Grundstein für die Marke Schmidt Spiele® und das Traditionsunternehmen legte 1907 Josef Friedrich Schmidt mit der Erfindung des Brettspiels Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker sind Kniffel® und Ligretto®. Daneben umfasst das Portfolio zahlreiche preisgekrönte Kinder-, Familien- und Kennerspiele. 1997 wurde Schmidt Spiele® von der Good Time Holding GmbH mit Unternehmenssitz in Berlin übernommen. Weitere Informationen: www.schmidtspiele.de

Pressekontakt

BISS PR & Communications
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 1- 04
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de