

Tobi Knobi

Knoblauch? Mmmmh, lecker! Fröhlich kickt ihr als Fledermaus-Vampire eine Knolle nach der anderen in den alten Turm. Wer seine Karten zuerst loswird, gewinnt die Runde und erhält eine Super-Knolle. Wer zuerst 3 Super-Knollen hat, gewinnt das Spiel.



SPIELINHALT

1 Turm (offener Becher),
45 Karten, 9 Super-Knollen,
5 Würfel



SPIELVORBEREITUNG

Gebt die 5 Würfel in den Becher. Legt die Super-Knollen als allgemeinen Vorrat daneben. Halte die Karten bereit.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Spiel geht über mehrere Runden. Wer von euch hat zuletzt Knoblauch gegessen? Du bereitest die erste Runde vor und bist zuerst am Zug.

Rundenvorbereitung:

Mische die Karten verdeckt. Teile an euch alle jeweils 6 Karten aus. Nehmt eure Karten verdeckt auf die Hand. Die übrigen Karten bilden den Nachziehstapel. Daneben lasst ihr Platz für einen Ablagestapel.

Würfle alle Würfel mit dem Becher. Die Würfel müssen für alle gut erkennbar und erreichbar sein. Den Becher stellst du daneben. Zeigen die großen Würfel dieselbe Farbe, drehst du einen von beiden auf die gegenüberliegende Seite.

Zug:

Während deines Zuges darfst du **einen** der Würfel in den Becher werfen, sofern du die farblich passende(n) Karte(n) dafür auf der Hand hast.

Aber Achtung: Es müssen immer zunächst die drei kleinen Würfel in den Becher, bevor die beiden großen dran sind.

Es gelten folgende Fledermaus-Regeln:

- Zeigt der Würfel **einen Punkt**, musst du **eine** farblich passende Handkarte vorzeigen und offen auf den Ablagestapel legen.
- Zeigt der Würfel **zwei Punkte**, musst du **zwei** farblich passende Handkarten vorzeigen und offen auf den Ablagestapel legen.
- **„Beisteuern“:**
Willst du einen Würfel mit zwei Punkten in den Becher werfen, hast aber nur eine farblich passende Karte? Dann kannst du fragen, ob jemand dir eine zweite passende Karte **beisteuern** kann und möchte. Bieten gleich mehrere von euch ihre Unterstützung an, so darfst du frei entscheiden, wer beisteuern darf. *Will oder kann niemand beisteuern?* Dann hast du leider Pech gehabt.
- **Manche Karten** bieten dir die Auswahl zwischen 2 Farben.



Kannst du keinen Würfel in den Becher werfen? Dann ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel auf deine Hand. Wer die letzte Karte des Nachziehstapels nimmt, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel. Anschließend ist die nächste Person am Zug.

Sind alle Würfel zurück im Becher? Wer die meisten Karten auf der Hand hat, würfelt die Würfel mit dem Becher und ist anschließend am Zug. Haben zwei oder mehr von euch die meisten Karten auf der Hand? Dann darf von diesen die jüngste Person würfeln und ist am Zug.

Rundenende:

Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt die Runde und darf sich eine Super-Knolle nehmen. Die nächste Person im Uhrzeigersinn bereitet eine neue Runde vor und eröffnet sie mit dem ersten Zug.

SPIELENDE

Wer zuerst 3 Super-Knollen hat, gewinnt das Spiel.



Flappy Bats

Garlic? Mmmm, yummy! You are vampire bats and are happily kicking one bulb of garlic after the other into the old tower. Whoever gets rid of all their cards first wins the round and gets a super garlic bulb. The first player to get 3 super bulbs wins the game.

CONTENTS

1 tower (open cup), 45 cards,
9 super garlic bulbs, 5 dice



PREPARATION

Put the five dice in the cup. Place the super garlic bulbs next to the cup as a general stockpile. Have the cards ready.

HOW TO PLAY

Take turns playing in a clockwise direction. The game has multiple rounds. Which one of you last ate garlic? You prepare the first round and take the first turn.

Preparing the round:

Shuffle the cards face-down. Deal out 6 cards each. Pick up your cards without letting the other players see them. The remaining cards are the draw pile. Leave space for a discard pile next to this.

Roll all the dice using the cup. The dice must be easy for all players to see and reach. Put the cup down. If the two large dice show the same color, turn one of them onto its opposite side.

Taking Your Turn:

During your turn, you may throw **one** of the dice into the cup if you have a card of the same color in your hand. **But beware:** The three small dice must always be put back into the cup first, before the big dice.

The following batty rules apply:

- If a die shows **one spot**, you must show **one** card of the same color from your hand and place it face-up on the discard pile.
- If a die shows **two spots**, you must show **two** cards of the same color from your hand and place them face-up on the discard pile.
- **“Chipping in”:**
What happens if you want to throw a die with two spots into the cup, but you only have one card in this color? Then you can ask if someone can and wants to **chip in** with the second matching card. If more than one player offers support, you can decide who will chip in.
Can/will no one chip in? Bad luck.
- **Some cards** offer you the choice between 2 colors.

You can't throw any dice into the cup? Then you take a card from the draw pile. Whoever takes the last card from the draw pile shuffles the discard pile to make a new draw pile. Then it's the next person's turn.

Are all the dice back in the cup? The player with the most cards in their hand rolls the dice using the cup and then takes a turn. Do two or more of you have the most cards in your hands? Then the youngest of these players rolls the dice and takes a turn.

End of the round:

The first player to get rid of all the cards in their hand wins the round and gets a super garlic bulb. The next person in a clockwise direction prepares a new round and starts the round by taking the first turn.

END OF THE GAME

The first player to get 3 super garlic bulbs wins the game.

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - Small Parts. Not for children under 3 years.



Illustrator:
Oliver Freudenreich

Game Developer:
Antje Gleichmann

Ail, ail, ail !

De l'ail ? Mmm, délicieux ! Les chauves-souris vampires adorent lancer des têtes d'ail dans la vieille tour pour s'amuser. La première à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la manche et gagne une super tête d'ail. Le gagnant est celui qui réussit à avoir 3 super têtes d'ail en premier.

CONTENU

1 tour (= gobelet sans le couvercle), 45 cartes, 9 super têtes d'ail, 5 dés (3 petits et 2 gros)



PRÉPARATION DU JEU

Placez les 5 dés dans le gobelet. Mettez les super têtes d'ail sur le côté, ce sera la réserve collective. Formez une pile de cartes et posez-la à côté de la tour.

DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie comporte plusieurs manches. Qui a mangé de l'ail en dernier ? Tu prépares la première manche et joues en premier.

Préparation de la manche :

Mélange les cartes faces cachées et distribue 6 cartes à chacun des joueurs. Prenez vos cartes en main sans les montrer aux autres joueurs. Forme une pioche avec les cartes restantes, en laissant de la place à côté pour la future pile de défausse.

Place tous les dés à l'intérieur de la tour, et fais-la tourner pour ensuite lancer les dés sur la table. Les dés doivent être visibles et accessibles à tous les joueurs. Pose la tour vide sur le côté. Si les deux gros dés indiquent la même couleur, tu en retournes un sur sa face opposée, pour avoir deux couleurs différentes.

Tour :

Pendant ton tour, tu peux remettre **un dé** dans le gobelet si tu as en main la ou les cartes de la bonne couleur. **Mais attention :** il faut toujours remettre les trois petits dés dans la tour avant les deux grands.

Les règles suivantes s'appliquent:

- Pour remettre un dé de **1 point** dans la tour, tu dois défausser **1 carte** de la bonne couleur face visible.
- Pour remettre un dé de **2 points** dans la tour, tu dois défausser **2 cartes** de la bonne couleur faces visibles.
- **« Demander de l'aide » :**
tu veux mettre dans la tour un dé à 2 points, mais tu n'as qu'une carte de la bonne couleur ? Tu peux demander aux autres joueurs s'ils veulent t'**aider** en te donnant une carte supplémentaire de la bonne couleur. Si plusieurs joueurs te proposent leur aide, tu choisis la carte du joueur de ton choix. *Personne ne veut ou ne peut t'aider ?* Dommage.
- **Certaines cartes** te permettent de choisir entre 2 couleurs.

Tu ne peux mettre aucun dé dans la tour ?

Tu tires une carte de la pioche. Celui qui prend la dernière mélange la pile de défausse pour en former une nouvelle. C'est au tour du joueur suivant.

Tous les dés sont dans la tour ? Celui qui a le plus de cartes relance les dés et joue un tour. Plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes en main ? Le plus jeune commence.

Fin de la manche :

Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la manche et reçoit une super tête d'ail. La personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre prépare une nouvelle manche et joue.

FIN DE LA PARTIE

Le premier à avoir 3 super têtes d'ail remporte la partie.

HABA

© HABA-Spiele Bad Rodach 2024

6+

2-4



15'

Game Designer:
Sven M. Kübler (AutorenTeamHaan)

HABA Sales GmbH & Co. KG · August-Grosch-Straße 28 · 38 · 96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

Tobi Knobli

Knoflook? Mmmmm, lekker! Vrolijk trappen jullie als vleermuisvampieren de ene bol knoflook na de andere de oude toren in. Wie zijn of haar kaarten als eerste kwijt is, wint de ronde en krijgt een superbol knoflook. Wie als eerste 3 superbollen heeft, wint het spel.

SPELINHOUD

1 toren (open beker), 45 kaarten, 9 superbollen knoflook, 5 dobbelstenen



SPELVOORBEREIDING

Doe de 5 dobbelstenen in de beker. Leg de superbollen als voorraad eraast. Houd de kaarten bij de hand.

SPELVERLOOP

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Het spel heeft meerdere rondes. Wie van jullie heeft als laatste knoflook gegeten? Jij bereidt de eerste ronde voor en bent als eerste aan de beurt.

Rondevoorbereiding:

Meng de kaarten met de afbeelding naar beneden. Geef iedereen 6 kaarten en neem ze verdekt in de hand. Maak een afneemstapel met de overige kaarten en laat daarnaast plaats open voor een aflegstapel.

Gooi alle dobbelstenen met de beker. De dobbelstenen moeten voor iedereen goed te zien en te bereiken zijn. De beker zet je eraast. Als je met de grote dobbelstenen dezelfde kleur gooit, draai dan één van beide om naar de tegenovergestelde zijde zodat je een andere kleur op de dobbelsteen te zien krijgt.

Beurt:

Tijdens je beurt mag je **één** van de dobbelstenen in de beker gooien, als je (een) qua kleur bijpassende kaart(en) in je hand hebt.

Maar let op: je moet eerst de drie kleine dobbelstenen in de beker hebben geworpen, voordat de grote aan de beurt zijn.

De volgende vleermuisregels gelden:

- Staat op de dobbelsteen **één stip**, dan moet je **één** qua kleur bijpassende kaart uit je hand nemen en open op de aflegstapel leggen.
- Staant op de dobbelsteen **twee stippen**, dan moet je **twee** qua kleur bijpassende kaarten uit je hand nemen en open op de aflegstapel leggen.
- **Bijdragen:**
Wil je een dobbelsteen met twee stippen in de beker gooien, maar je hebt slechts één qua kleur bijpassende kaart? Dan mag je vragen of iemand een tweede passende kaart wil en kan **bijdragen**. Als meerdere spelers hun hulp aanbieden, mag je zelf kiezen welke bijdrage je accepteert.
Wil niemand een bijdrage leveren? Dan heb je pech.
- **Veel kaarten:** geven je de keuze uit 2 kleuren.

Kun je geen dobbelsteen in de beker gooien?

Neem dan een kaart van de afneemstapel in je hand. Deze mag je pas in de volgende ronde uitspelen. Wie de laatste kaart van de afneemstapel neemt, schud de aflegstapel en maakt daar een nieuwe afneemstapel van. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Zitten alle dobbelstenen weer in de beker?

Wie de meeste kaarten in de hand heeft, gooit de dobbelstenen met de beker en is nu aan de beurt. Hebben twee of meer van jullie de meeste kaarten in de hand? Dan is de jongste daarvan aan de beurt.

Einde van de ronde:

Wie als eerste geen kaarten meer in de hand heeft, wint de ronde en mag een superbol knoflook nemen. De volgende speler, met de klok mee, bereidt een nieuwe ronde voor en opent deze met de eerste beurt.

SPELEINDE

Wie als eerste 3 superbollen knoflook heeft, wint het spel.

Ajo por Ajo

¿Ajo? ¡Mmmm, qué rico! Como vampiros-murciélagos, lanzáis con alegría un diente de ajo tras otro a la antigua torre. Quien se deshaga de sus cartas más rápido gana la ronda y recibirá un cabeza de ajos. Gana la partida quien consiga primero 3 cabezas de ajos.



CONTENIDO DEL JUEGO

1 torre (cubilete), 45 cartas, 9 cabezas de ajos, 5 dados



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Poned los 5 dados en el cubilete. Reservad las cabezas de ajos como provisión para todos/as. Preparad las cartas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El juego se desarrolla en varias rondas. ¿Quién de vosotros/as ha comido ajo más recientemente? Preparas la primera ronda y te toca el turno.

Preparación de las rondas:

Mezcla las cartas boca abajo. Reparte 6 cartas a cada jugador/a. Coged vuestras cartas de manera que los demás jugadores/as no puedan verlas. Con el resto de las cartas se forma la pila para robar. Dejad espacio para una pila de descarte.

Lanzad todos los dados con el cubilete. Debéis poder verlos bien todos/as, y alcanzarlos. Deja el cubilete a un lado. Si los dados grandes muestran el mismo color, giras uno de los dos para que quede del lado contrario.

Turno:

Durante tu turno puedes lanzar **uno** de los dados al cubilete, siempre que tengas en la mano la(s) carta(s) del color adecuado para ello. **Pero, ¡cuidado!** Siempre van primero los tres

dados pequeños, antes de poner los dos dados grandes en el cubilete.

Hay que seguir las siguientes reglas para murciélagos:

- Si el dado muestra **un punto**, debes mostrar **una** carta del color adecuado de las que tienes en la mano y dejarla boca arriba en la pila de descarte.
- Si el dado muestra **dos puntos**, debes mostrar **dos** cartas del color adecuado de las que tienes en la mano y dejarlas boca arriba en la pila de descarte.
- **“Ayuda”:**
¿Quieres lanzar un dado con dos puntos en el cubilete, pero solo tienes una carta del color adecuado? Entonces, puedes preguntar si alguien puede y quiere **ayudarte** dejándote otra carta que vaya bien. Si recibes más de una oferta de apoyo, puedes elegir libremente qué ayuda aceptar.
¿Nadie quiere/puede ayudarte? Lástima, mala suerte.
- **Algunas cartas** te ofrecen la posibilidad de elegir entre 2 colores.

¿No puedes lanzar ningún dado en el cubilete? Entonces, coge una carta de la pila para robar. Quien coja la última carta de la pila para robar mezcla la pila de descarte para formar una nueva pila para robar. A continuación, es el turno del siguiente jugador/a.

¿Están todos los dados de nuevo en el cubilete?

Quien tenga más cartas en la mano tira el dado con el cubilete y es su turno. ¿Sois dos o más quienes tenéis más cartas en la mano? Entonces, el más joven de vosotros/as tira el dado y es tu turno.

Final de la ronda:

Quien se quede primero sin cartas en la mano gana la ronda y puede coger una cabeza de ajos. El siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj prepara una nueva ronda y le toca el primer turno.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

Gana la partida quien consiga primero 3 cabezas de ajos.

Tobi Knobli

Aglio? Mmmmm, che delizia! Il vostro passatempo preferito come pipistrelli vampiri consiste nel lanciare teste d'aglio nella vecchia torre. Chi scarta per primo tutte le proprie carte vince il giro e ottiene una testa d'aglio gigante. Chi ottiene per primo 3 teste d'aglio giganti vince il gioco.

DOTAZIONE DEL GIOCO

1 torre (bicchiere aperto), 45 carte, 9 teste d'aglio giganti, 5 dadi



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mettete i 5 dadi nel bicchiere. Mettete da parte le teste d'aglio giganti nella scorta generale. Tenete pronte le carte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Il gioco prevede più giri. Chi di voi ha mangiato più di recente dell'aglio? Prepara il primo giro e inizia.

Preparazione del giro:

Mescola, coperte, le carte. Distribuisci 6 carte a ciascuno. Prendete in mano, coperte, le vostre carte. Con le carte rimaste formate il mazzo di pesca. Lasciate un po' di spazio per il mazzo degli scarti.

Lanciate tutti i dadi con il bicchiere. I dadi devono essere ben visibili e accessibili a tutti. Il bicchiere lo sistemate lì accanto. Se i due dadi grandi mostrano lo stesso colore, girane uno dal lato opposto.

Turno:

Durante il tuo turno puoi rimettere **uno** dei dadi nel bicchiere, purché tra le tue carte ce ne siano una o più dello stesso colore del dado. **Attenzione però:** devi iniziare rimettendo nel bicchiere sempre i tre dadi piccoli, solo dopo puoi passare ai due dadi grandi.

Valgono le seguenti regole:

- Se sul dado è uscito **un punto**, devi mostrare **una** carta dello stesso colore, che poi sistemi, scoperta, sul mazzo degli scarti.
- Se sul dado sono usciti **due punti**, devi mostrare **due** carte dello stesso colore, che poi sistemi, scoperte, sul mazzo degli scarti.
- **“Contributo”:**
Vuoi lanciare nel bicchiere un dado con due punti, ma hai solo una carta dello stesso colore? In tal caso puoi chiedere a uno degli altri giocatori se può ed è disposto a **contribuire** con una seconda carta adatta. Se ci sono più volontari, sei libero di scegliere a chi chiedere il contributo.
Nessuno può o vuole contribuire? In tal caso purtroppo hai avuto sfortuna.
- **Alcune carte** ti permettono di scegliere tra 2 colori.

Non puoi mettere nessun dado nel bicchiere?

In tal caso pesca una carta dal mazzo di pesca e prendila in mano. Il giocatore che pesca l'ultima carta dal mazzo di pesca mescola il mazzo degli scarti e forma con esso un nuovo mazzo di pesca. Il turno passa poi al giocatore successivo.

Tutti i dadi sono stati rimessi nel bicchiere?

Il giocatore che ha in mano il maggior numero di carte lancia i dadi con il bicchiere e comincia il proprio turno. Ci sono due o più giocatori che sono rimasti con il maggior numero di carte in mano? In tal caso il turno passa al più giovane tra loro.

Conclusione del giro:

Il primo che scarta tutte le proprie carte vince il giro e può prendere una testa d'aglio gigante. Il giocatore successivo in senso orario prepara il giro successivo e inizia a giocare.

FINE DEL GIOCO

Chi ottiene per primo 3 teste giganti vince il gioco.

