

Transilvania

von
Paco Yanez



SCAN ME

Wie kommt Dracula morgens eigentlich nach Hause?

Na klar, mit dem Transilvania-Nachtexpress!

Dumm nur, wenn alle Plätze schon besetzt sind, weil auch Werwölfe und Mumien heim wollen. Da wird geschubst und geschoben, bis mancher Frankenstein am völlig falschen Bahnhof aus dem Waggon purzelt. Allerhöchste Eisenbahn also für Euch, um alle Monster und Vampire zu ihren Wohnorten zu fahren. Nächste Station: Mumiental ... oder ... momentmal ... kommt jetzt nicht erstmal die Mondscheinhütte?!

Ziel

Bringe drei deiner Monster mit dem Transilvania-Nachtexpress zu ihren Heimatstationen!

Material

- 1 Spielplan
- 1 Transilvania-Nachtexpress zum Zusammenstecken
- 36 Fahrkarten
- 16 Sitze in vier Farben
- 16 Monster-Aufkleber

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel ...

- steckt ihr den Nachtexpress zusammen, wie auf der letzten Seite der Anleitung beschrieben.
- beklebt ihr jeden Sitz unten mit einem Monsteraufkleber – so dass es jedes Monster in jeder Farbe gibt.



Vor jedem Spiel ...

- legt ihr den Spielplan aufgefaltet in eure Mitte.
- stellt ihr den Nachtexpress auf die Schienen in Draculas Bahnhof.
- erhält jeder Spieler die 9 Fahrkarten seiner Farbe (Kartenrückseite), mischt sie, nimmt 3 davon auf eine Hand und lässt die übrigen als verdeckten Nachziehstapel vor sich liegen.
- stellt jeder die 4 Sitze seiner gewünschten Farbe vor sich ab.

Wichtig: Schaut nicht unter die Sitze. Am besten lasst ihr sie von eurem rechten Nachbarn nochmal „mischen“. Am Anfang darf niemand wissen, wo sich welches Monster befindet.

Die Monster:

Jeder Spieler hat vier Sitze mit vier verschiedenen Monstern.



Dracula (592 Jahre)
Wohnsitz: Villa Fledermaus

nascht am liebsten: vegane Blutwurst



Wolfgang (313 Monate)
Wohnsitz: Mondscheinhütte

nascht am liebsten: Vollmohnschnecke



Frank N. Stein (37-86 Jahre)
Wohnsitz: Burg Kürbiskern

nascht am liebsten: Süßes oder Saures



Sand-Ra (seit vielen Jahren 15)
Wohnsitz: Mumiental

nascht am liebsten: Marmorkuchen

Wichtig: Du darfst **nie** Monster ansehen, die **vor dir** oder **im Nachtexpress** sind. Nur **an Bahnhöfen** darfst du deine Monster jederzeit **anschauen**. Aber zeig sie **auf keinen Fall** deinen Mitspielern.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum. Wenn du an der Reihe bist, wählst du **1 Karte** aus deiner Hand und legst sie **offen** vor dir ab. Dann führst du die **Aktion dieser Karte** aus. Zeigt deine Karte zwei Aktionen, darfst du **eine oder beide** in beliebiger Reihenfolge ausführen – aber **nie beide mit demselben Monster**. Kannst du keine Aktion deiner ausgespielten Karte ausführen, bleiben alle Monster und der Nachtexpress, wo sie sind. Abschließend **ziehst du eine Karte** von deinem Nachziehstapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer am Ende seines Zuges keine 3. Handkarte mehr nachziehen kann, mischt **alle** eigenen Karten (auch die beiden übrigen auf seiner Hand) und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

Dann **zieht er drei neue Karten**.

Das sind die Aktionen auf den Spielkarten:



Bewege den Nachtexpress weiter zum **nächsten Bahnhof** im Uhrzeigersinn.



Bewege den Nachtexpress wahlweise um **1, 2 oder 3 Bahnhöfe** im Uhrzeigersinn weiter.



Lass eines deiner Monster **einsteigen**, das entweder noch vor dir oder am gleichen Bahnhof wie der Nachtexpress steht. Stelle es auf den **vordersten Platz**. Verschiebe dafür alle Sitze, die schon im Zug sind, um einen Platz nach hinten. Wer dabei vom hintersten Platz „weggeschoben“ wird, muss den Nachtexpress verlassen: Stelle diesen Sitz auf den Bahnhof, an dem der Zug steht.



Lass eines deiner Monster **aussteigen**, indem du seinen Sitz auf den Bahnhof stellst, an dem der Nachtexpress steht. Alle, die im Nachtexpress sitzenbleiben, rücken vor auf freie Plätze.



Versetze ein beliebiges Monster (das muss kein eigenes sein), das schon im Zug ist, auf den vordersten Sitz. Verschiebe dafür alle, die vor diesem Monster saßen, um einen Sitz nach hinten.



Der Kürbis ist ein **Joker**! Führe **eine** beliebige (zuvor beschriebene) **Aktion** aus.

Ablaufbeispiel:

Mina spielt die Karte „aussteigen“ und stellt ihren Sitz aus dem Zug an den Bahnhof. Dort darf sie ihr darunter verborgenes Monster jederzeit anschauen. Elises Monster rutscht nach vorne auf.



Remus nutzt die Karte „einsteigen/aussteigen“. Er setzt ein Monster aus seinem Vorrat in den Zug. Dadurch rutschen die beiden anderen Monster nach hinten. Da er kein weiteres Monster im Zug hat, kann er die Aktion „aussteigen“ nicht nutzen.



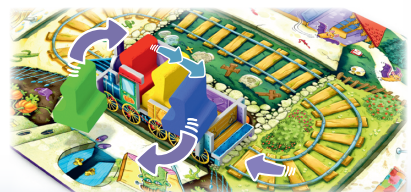
Elise spielt einen Kürbis. Sie nutzt ihn für die Aktion „1, 2 oder 3 Stationen fahren“ und fährt 3 Stationen weiter.



Rick spielt die Karte „Monster nach vorne setzen“ um **Elises** Figur vom letzten auf den ersten Platz zu versetzen. Dadurch rutschen die beiden anderen Monster nach hinten.



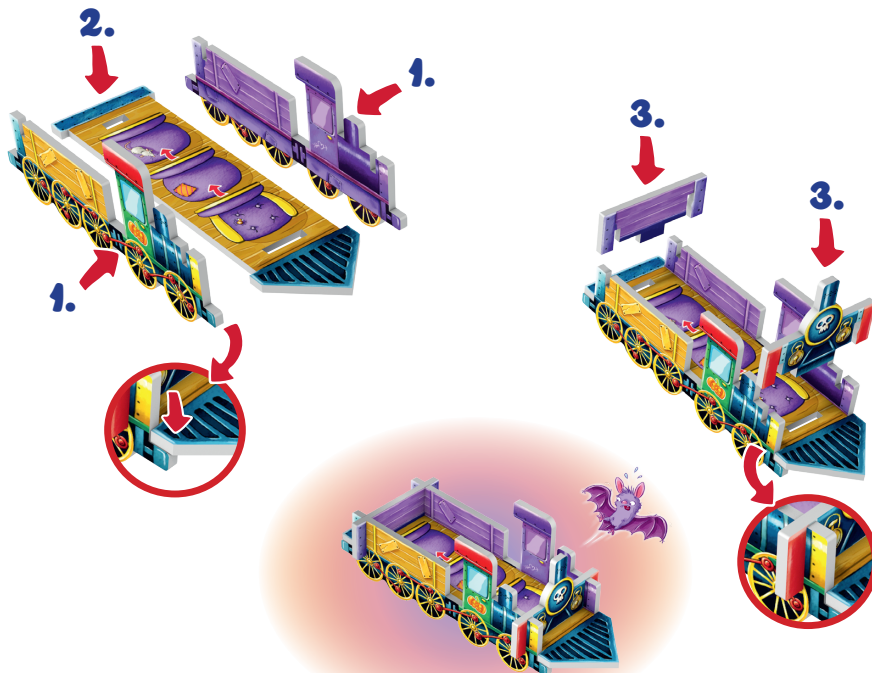
Mina spielt „fahren und einsteigen“. Sie fährt eine Station mit dem Zug und sammelt ihr Monster dort wieder ein. Dabei wird **Ricks** Monster aus dem Zug geschoben. Weil es jetzt am Bahnhof steht, darf er es anschauen.



Spielende:

Stehen drei deiner Monster am richtigen Bahnhof? Bist du dir ganz sicher? **Hast du nochmal nachgesehen?** Erst dann deckst du sie auf und beendest das Spiel (auch wenn du gar nicht am Zug bist). Glückwunsch! Du hast gewonnen! Und jetzt heißt es „Guten Morgen und schlaf gut, Dracula.“

Bauanleitung für den Nachtexpress:



Art.Nr.: 60 110 5170
Autor: Paco Yanez
Illustration: Gabriela Silveira
Satz & Layout: Stephanie Geßler



2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Transylvania

by
Paco Yanez



How does Dracula actually get home in the morning?

By the Transylvania Night Express, of course!

It's just too bad if all seats have already been taken, since werewolves and mummies want to get home as well. There is a lot of pushing and shoving, until many a Frankenstein tumbles out of the train car at a totally wrong station. So it's high time for you to get all monsters and vampires to their home locations. Next stop: Mummy Valley... or ... wait a moment... doesn't Moonshine Hut come first?!

Object of the Game

Get three of your monsters to their home stations with the Transylvania Night Express!

Game Materials

- 1 gameboard
- 1 Transylvania Night Express (to be put together)
- 36 train tickets
- 16 seats in four colors
- 16 monster stickers

Set-up

Before the first game...

- Put the Night Express together, as described on the last page of the instruction booklet.
- Attach one monster sticker to the bottom of each seat – so that each monster is attached to seats in each color.



Before every game...

- Unfold the gameboard and place it in the middle of the table.
- Put the Night Express on the tracks in Dracula's station.
- Each player gets the 9 train tickets in their chosen color (card backs), shuffles them, takes 3 of them into their hand and keeps the remaining cards in front of them as a face-down draw pile.
- Each player gets the 4 seats in their chosen color and puts them in front of them.

Important:

Do not peek under the seats. It's best to let the neighbor to your right „remix“ them. Initially, nobody is allowed to know where which monster is!

The Monsters

Each player has four seat tokens with different monsters.



Dracula (592 years)
Place of residence: Bat Mansion

favorite food: vegan blood sausage



Wolfgang (313 months)
Place of residence: Moonshine Hut

favorite food: poppy-seed pastry



Frank N. Stein (37-86 years)
Place of residence: Pumpkin Seed Castle

favorite food: anything sweet or sour



Sand-Ra (15, for many years)
Place of residence: Mummy Valley

favorite food: marble cake

Important:

You may **never** peek at monsters that are **in front of you** or **at the Night Express**. Only at **stations** may you **look** at your monsters anytime. But **never** show them to other players!



Course of the Game

Players play in turn. On your turn, you select **1 card** (train ticket) from your hand and place it **face up** in front of you. Then you carry out the **action of this card**. If your card shows two actions, you may carry out **one or both** of them in any order – but **never both actions with the same monster**. If you can't carry out any action of the card you have played, all monsters and the Night Express stay where they are. Finally, you **draw one card** from your draw pile, and the next player has his or her turn.

If you can no longer draw a third new hand card at the end of your turn, you shuffle **all** your cards (including the two cards that you still had in your hand) and form a new draw pile. Then you draw **three new cards**.

These are the actions on the train ticket cards:



Advance the Night Express to the **next station** in a clockwise direction.



Advance the Night Express in a clockwise direction – **1, 2 or 3 stations**, as you wish.



Let one of your monsters – either standing in front of you or at the same station as the Night Express – **enter the train**. Put it in the **front position** and move all seats that already are on the train one seat towards the back. If a monster is moved beyond the rearmost position, it has to leave the Night Express: This seat is placed at the station where the train is currently standing.



Let one of your monsters **exit the train** by placing its seat at the station where the Night Express is currently standing. All monsters staying on the train move forward to unoccupied positions.



Relocate a monster of your choice (it doesn't have to be yours) that already is on the train by moving it to the front position. Move all monsters sitting in front of this monster one place back.



The pumpkin is a **wild card!** Carry out **any one action** (of the actions described above).

Course example:

Mina plays the “Exit” card, takes her seat token out of the train and places it at the station; there, she may peek at her monster hidden at the bottom of the token anytime. **Elisa’s** monster moves one place forward.



Remus uses the “Enter/Exit” card. He takes a monster from his supply and places it on the train. With this, the other two monsters move one place back. Since he doesn't have another monster on the train, he can't carry out the “Exit” action.



Elisa plays a pumpkin card. She uses it for the “Riding 1, 2 or 3 stops” action, advancing 3 stations.



Rick plays the “Move a monster to the front” card in order to relocate **Elisa’s** monster from the last to the front position. With this, the other two monsters move one place back.



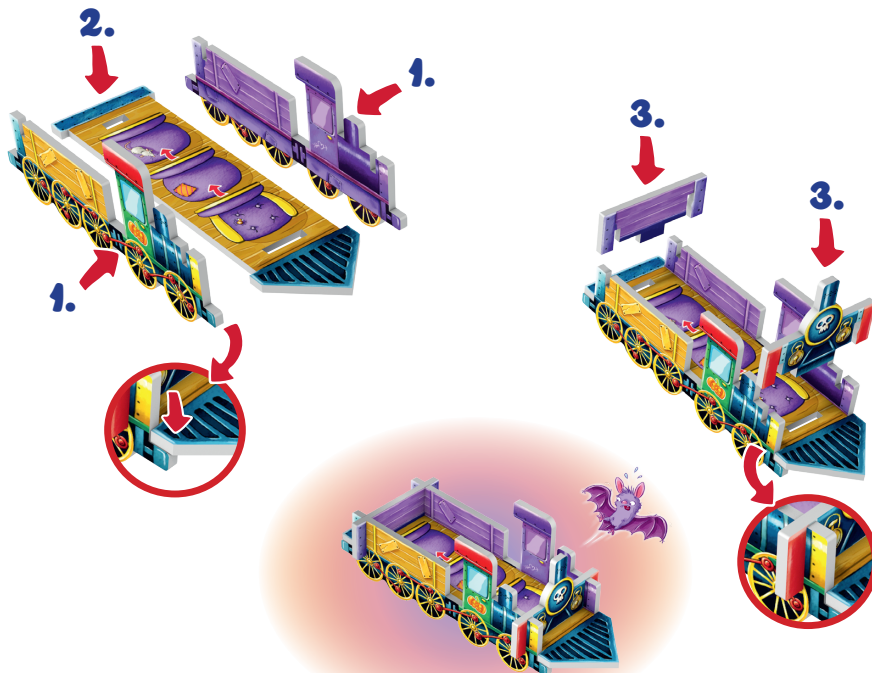
Mina plays the “Ride and enter” card. She rides one stop on the train and re-boards her monster from there. With this, **Rick’s** monster is pushed off the train; since it is now standing at the station, he may have a peek at it.



End of the Game

Are 3 of your monsters standing at the right station? Are you totally sure? **Have you checked again?** In this case, you reveal them now and end the game (even if it's not your turn). Congratulations – you win! And now you can say, "Good morning, Dracula, sleep well."

Building instructions for the Night Express:



Art.Nr.: 60 110 5170

Author: Páco Yanez

Illustration: Gabriele Silveira

Setting & layout: Stephanie Geßler

English translation: Sybille & Bruce Whitehill



2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Transilvania

De
Paco Yanez



Comment Dracula rentre-t-il chez lui le matin ? À bord du Transilvania-Express de nuit bien sûr !

Le problème c'est quand toutes les places sont déjà occupées par les loups-garous et les momies qui veulent aussi rentrer chez eux. Tout le monde se bouscule et se pousse, à tel point que Frankenstein est éjecté à la mauvaise gare. À un train d'enfer, amenez tous vos monstres et vampires jusqu'à la bonne station. Prochain arrêt : Valmomie... à moins que... une minute... ce ne soit d'abord La Plaine – Lune ?

But du jeu

Soyez le premier à déposer 3 de vos monstres à la gare où ils habitent.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 Transilvania-Express à assembler
- 36 billets de train (cartes)
- 16 jetons Siège de 4 couleurs
- 16 autocollants Monstre

Mise en place

Avant la première partie...

- Assemblez le Transilvania-Express comme indiqué à la dernière page de cette notice.
- Collez un autocollant de chaque monstre sous chacune des 4 couleurs de sièges.



Avant chaque partie...

- Installez le plateau au milieu de la table.
- Placez le Transilvania-Express sur les rails, à la gare de Dracula.
- Chaque joueur reçoit les 9 cartes de sa couleur (indiquée au verso), les mélange et en prend 3 en main. Les 6 cartes restantes forment une pioche, face cachée, devant lui.
- Gardez les 4 sièges de votre couleur devant vous.

Important :

Ne regardez pas sous les sièges. Le mieux est que votre voisin de droite les remélange. Au début, personne ne doit savoir où se trouve chaque monstre !

Les monstres :

Chaque joueur dispose de 4 sièges sous lesquels se cachent 4 monstres différents.



Dracula (592 ans)

Adresse : Villa Chauve-Souris

Plat préféré : boudin végétale



Ludwig (313 mois)

Adresse : La Plaine – Lune

Plat préféré : croissants



Franck Einstein (entre 37 et 86 ans)

Adresse : Château-Citrouille

Plat préféré : éclair et glace



Sarah (15 ans depuis des années)

Adresse : Valmomie

Plat préféré : mille-feuille

Important :

Vous ne devez **jamais** regarder sous un siège **devant vous**, ni à **bord du Transilvania-Express**. Par contre, vous pouvez, à tout moment, **regarder** vos monstres dans les gares. Mais ne les montrez **en aucun cas** à vos adversaires.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle. À votre tour de jeu, choisissez **1 carte** de votre main et posez-la devant vous, **face visible**. Effectuez ensuite l'action de cette carte. Si elle propose deux actions, vous pouvez effectuer **l'une d'elles ou les deux**, dans l'ordre que vous voulez, mais **jamais les deux avec le même monstre**. Si vous ne pouvez effectuer aucune action indiquée sur la carte jouée, tous les monstres restent à leur place à bord du Transilvania-Express. **Piochez** ensuite **une carte** de votre paquet et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si votre pioche est épuisée et que vous ne pouvez pas compléter votre main à 3 cartes, mélangez **toutes** vos cartes (y compris les deux encore en main) pour constituer une nouvelle pioche.

Piochez ensuite **3 nouvelles cartes**.

Voici les actions que permettent vos cartes :



Avancez le Transilvania-Express jusqu'à la **prochaine gare** dans le sens horaire.



Avancez le Transilvania-Express au choix de **1, 2 ou 3 gares** dans le sens horaire.



Faites monter à bord l'un de vos monstres encore devant vous ou sur le quai de la gare où est arrêté le Transilvania-Express. Placez-le en **première position**. Déplacez tous les sièges déjà à bord d'une place vers l'arrière. Si un siège en dernière position est éjecté hors du train, il doit quitter le Transilvania-Express et se retrouve sur le quai de la gare où il est arrêté.



Faites descendre l'un de vos monstres et placez son siège sur le quai de la gare où est arrêté le Transilvania-Express. Tous les sièges encore à bord avancent d'une place.



Déplacez un monstre au choix déjà à bord (pas forcément l'un des vôtres) en première position. Reculez les sièges des monstres qui étaient devant lui.



La citrouille est un **joker** : Choisissez **n'importe quelle action** (décrites précédemment).

Exemple d'actions :

Lina joue la carte « Descendre » et place son siège sur le quai de la gare. Elle pourra regarder le monstre en dessous à tout moment.
Le monstre d'**Élise** avance.



Rémi utilise la carte « Monter / Descendre ». Il fait monter un monstre de sa réserve dans le train, obligeant ainsi les deux autres monstres présents à reculer.
Comme il n'a pas d'autre monstre à bord, il ne peut pas utiliser l'action « descendre ».



Élise joue une citrouille. Elle l'utilise pour effectuer l'action « Avancer de 1, 2 ou 3 gares » et choisit d'avancer de 3 gares.



Rick joue la carte « Déplacer un monstre à l'avant » pour déplacer le monstre d'**Élise** en première position, forçant les deux autres monstres à reculer.



Lina joue la carte « Avancer / Monter ». Elle avance le train d'une gare et y fait remonter son monstre. Le monstre de **Rick** est alors éjecté du train. Il se retrouve sur le quai de la gare et Rick peut regarder sous le siège.

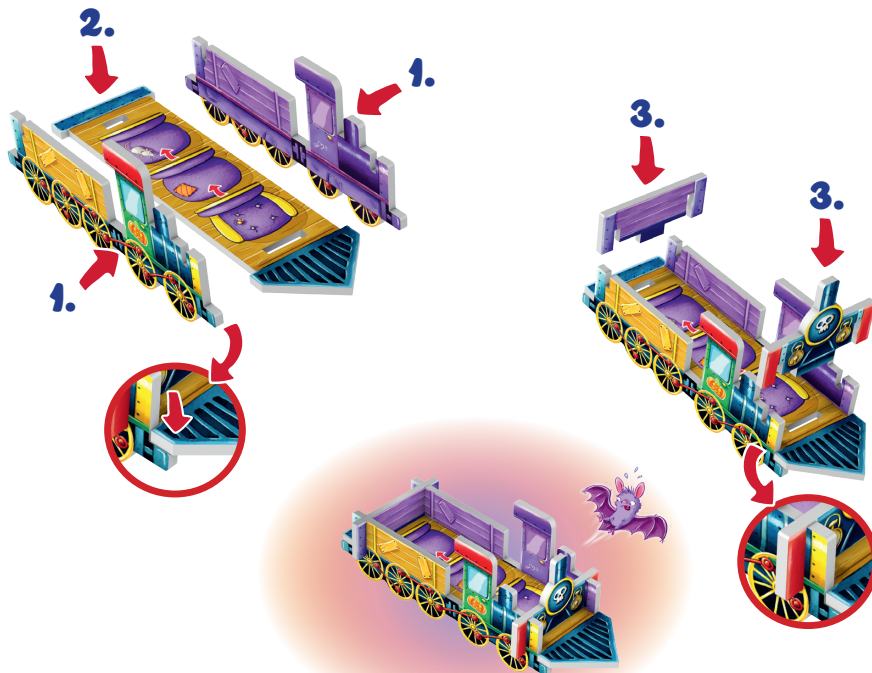


Fin de la partie

Trois de vos monstres se trouvent à la bonne gare ? Vous en êtes certain ? **Avez-vous vérifié ?** Retournez les sièges. La partie s'arrête (même si ce n'était pas à vous de jouer). Félicitations ! Vous avez gagné !

« Bonjour et bonne nuit Dracula ! »

Montage du Transilvania-Express :



Art.Nr. : 60 110 5170

Auteur : Paco Yanez

Illustrations : Gabriela Silveira

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Éric Bouret



2023 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, 90765 Fürth

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com



Transilvania

di
Paco Yanez



Come fa Dracula a tornare a casa la mattina? Semplice! Con il treno notturno Transilvania! Ma è un po' una noia quando tutti i posti a sedere sono già occupati da lupi mannari e mummie! E ognuno di loro ha voglia di arrivare a casa al più presto. Ecco che i passeggeri, infastiditi, cominciano a spingersi a vicenda... finché alcuni Frankenstein cadono dal vagone alla stazione sbagliata. Presto! Aiutate mostri e vampiri a tornare a casa sani e salvi. Prossima fermata: Valle delle Mummie... o forse siamo diretti alla Capanna Chiaro di Luna...?

Obiettivo:

Porta tre dei tuoi mostri alle stazioni di casa loro, con il treno notturno Transilvania!

Materiale:

- 1 treno notturno Transilvania da assemblare
- 1 tavola da gioco
- 36 carte da gioco "biglietti del treno"
- 16 sedili di quattro colori diversi
- 16 adesivi di mostri

Preparazione:

Prima della partita iniziale ...

- assemblate il treno notturno seguendo le indicazioni sull'ultima pagina delle regole del gioco.
- ncollate un adesivo con un mostro sulla parte inferiore di ogni sedile, in modo tale da ottenere un mostro di ogni colore.



Prima di ogni partita ...

- disponete la tavola da gioco aperta al vostro centro.
- posate il treno notturno sui binari nella stazione di Dracula.
- ogni giocatore riceve le 9 carte da gioco del suo colore (retro della carta), le mescola, ne prende 3 in mano e lascia le altre davanti a sé in un mazzo d'acquisto a faccia in giù.
- ogni giocatore dispone davanti a sé i 4 sedili del colore che ha scelto.

Importante:

Non guardate sotto ai sedili. Idealmente fateli “mescolare” dal compagno di gioco seduto alla vostra destra. All’inizio nessuno deve sapere dove sta quale mostro!

I mostri:

Ogni giocatore ha quattro pedine “posti a sedere” con diversi mostri.



Dracula (592 anni)
Domicilio: Villa Pipistrello

è ghiotto di: sanguinaccio vegano



Wolfgang Lupone (313 mesi)
Domicilio: Capanna Chiaro di Luna

è ghiotto di: birra al luppolo



Frank El Stein (37-86 anni)
Domicilio: Fortezza La Zucca

è ghiotto di: dolcetti... o scherzetti!



Sabrina Sabbietta (15enne da parecchi anni)
Domicilio: Valle delle Mummie

è ghiotta di: torta marmorizzata

Importante:

Non puoi **mai** guardare dei mostri che si trovano **davanti a te** oppure sul **treno notturno**. Solo **nelle stazioni** puoi **guardare** a piacere i tuoi mostri. Ma non mostrarli **in nessun caso** ai tuoi compagni di gioco.

Svolgimento:

Giocate a turno. Quando tocca a te, scegli **1 carta** che hai in mano e posala **a faccia in su** davanti a te. In seguito esegui **l'azione di questa carta**. Se la tua carta rappresenta due azioni, puoi eseguirne **o una o due**, in un ordine a tua scelta, ma **mai entrambe con lo stesso mostro**. Se non puoi eseguire nessuna azione della carta che hai giocato, allora il treno notturno e tutti i mostri restano dove sono. In seguito **tiri una carta** dal tuo mazzo d'acquisto e passi il turno al prossimo giocatore.

Chi alla fine del suo turno non può più tirare una 3° carta, mescola **tutte** le proprie carte (anche le due che teneva in mano) e crea un nuovo mazzo d'acquisto.

In seguito tira **tre nuove** carte.

Ecco le azioni sulle carte da gioco:



Sposta il treno notturno fino alla **prossima stazione** in senso orario.



Sposta il treno notturno a scelta di **1, 2 o 3 stazioni** in senso orario.



Lascia **entrare nel treno** uno dei tuoi mostri che si trova o davanti a te, o nella stessa stazione del treno notturno. Mettilo sul posto che si trova in testa al treno. Sposta indietro di una postazione tutti i sedili che si trovano già nel treno. Chi viene spinto “via” dall'ultimo **posto a sedere, deve scendere dal treno** notturno: lasciate questo sedile nella stazione in cui si trova il treno.



Lascia **uscire dal treno** uno dei tuoi mostri. Sposta il suo sedile nella stazione in cui si trova il treno. Tutti quelli che restano seduti nel treno avanzano sedendosi su un posto libero.



Tra i mostri che si trovano sul treno, **spostane** uno a scelta sul sedile in testa al treno (non deve per forza esser il tuo mostro). Tutti quelli che erano seduti davanti a lui devono spostarsi indietro.



La zucca è un **jolly!** Esegui **un'azione** a scelta (descritta qui sopra).

Esempio di svolgimento:

Mina gioca la carta "uscire dal treno" e sposta una delle sue pedine dal treno in stazione. (Il sedile 3 avanza.) Qui, quando vuole, può guardare il mostro nascosto sotto al sedile. Il mostro di Elisa si sposta in avanti.



Remo utilizza la carta "salire/scendere". Mette uno dei suoi mostri nel treno. Di conseguenza gli altri due mostri si spostano indietro. Siccome non ha nessun altro mostro nel treno, non può utilizzare l'azione "scendere".



Elisa gioca una zucca. La utilizza per l'azione "avanzare di 1,2 o 3 stazioni" e si sposta di 3 stazioni.



Rick gioca la carta "spostare un mostro in testa al treno", per trasferire la pedina di **Elisa** dall'ultimo al primo posto. Di conseguenza gli altri due mostri vengono spinti indietro.



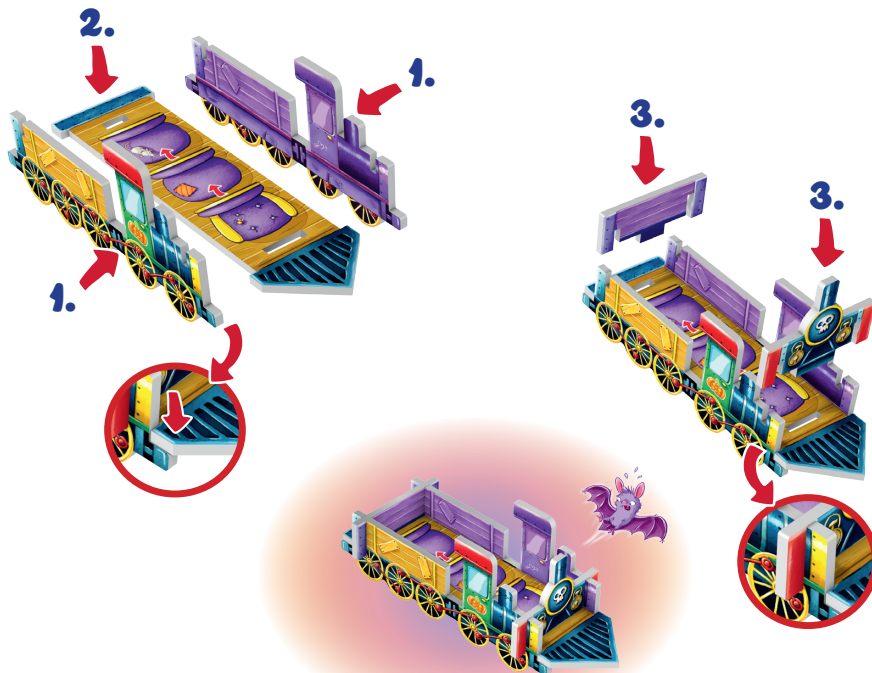
Mina gioca „avanzare e salire“. Avanza col treno di una stazione, dove fa salire il suo mostro. Di conseguenza il mostro di **Rick** viene spinto fuori dal treno. Dato che ora si trova in una stazione, **Rick** lo può guardare.



Fine del gioco:

3 dei tuoi mostri si trovano alla stazione giusta? Sei proprio sicuro? **Hai controllato che sia corretto?** Allora bisogna che li giri e il gioco termina qui (anche se non sei di turno). Congratulazioni! Hai vinto! È ora di dire “Sta per sorgere il sole, Dracula, sogni d'oro!”

Istruzioni per l'assemblaggio del treno notturno:



Art.Nr.: 60 110 5170

Autore: Paco Yanez

Impaginazione: Gabriela Silveira

Satz & Layout: Stephanie Geßler

Traduzione: Sara Pirovino



2023 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, 90765 Fürth

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com

