



Villa der Vampire

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

15

MINUTEN

Villa der Vampire ist ein Geschicklichkeitsspiel für Kinder, bei dem ihr Knoblauch-Knollen durch eine aufgebaute Pappvilla schubst. Dafür schwingt ihr drei Fledermäuse, die von oben durch das Dach in die Villa ragen. Wer die schlafenden Vampire unter den Grabsteinen weckt, sammelt Vampirpunkte – und wer davon am meisten hat, gewinnt.

Spielziel

Rollt Knoblauch-Knollen in die Gräber der Villa und schnappt euch die dortigen Grabsteine. Am Ende zählen die Vampirpunkte darauf.

Vorbereitung

Baut die Villa mit Fußböden, Türmen und Dach zusammen und steckt die drei Fledermäuse in die Löcher des Dachs. Sortiert die Grabsteine nach Form, mischt sie zu drei Vorräten und legt in jedes der 9 Gräber einen passenden Stein zuerst offen, dann verdeckt. Sanduhr in die Villa, Knollen auf die Startplätze, Würfel bereitlegen.

So spielt ihr

- 1 Dreh die Sanduhr um und stell sie in die Mitte der Villa.
- 2 Würfle und ruf laut, welches Symbol du hast.
- 3 Bugsiere eine Knolle nur mit den Fledermäusen in ein passendes Grab – die Hand darf nicht in die Villa.
- 4 Ist die Knolle im Ziel, würfle sofort erneut und mach weiter.
- 5 Dein Zug endet, wenn die Sanduhr leer ist oder alle 3 Knollen liegen.
- 6 Nimm die Grabsteine aus den Gräbern, die du getroffen hast, und lege sie verdeckt vor dir ab.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald die leeren Gräber nicht mehr alle aufgefüllt werden können. Wer die meisten Vampirpunkte hat, gewinnt; bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spielziel

In der Villa schlafen alte Vampire in ihren Särgen und sollen rechtzeitig zum großen Fest geweckt werden. Weil Vampire nichts so sehr verabscheuen wie Knoblauch, schubst ihr Knoblauch-Knollen in die Gräber. Jedes getroffene Grab bringt dir seinen Grabstein, und auf den Grabsteinen stehen Vampirpunkte. Wer am Spielende die meisten Vampirpunkte gesammelt hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Villa mit 3 Fußböden

1 Dach

3 Villa-Türme

3 Vampir-Fledermäuse

3 Knoblauch-Knollen

41 Grabsteine

1 Graf Knolle

1 Gräfin Eckzahn

1 Sanduhr

1 Würfel

Spielaufbau

- Einmalig vor der ersten Partie: Löst alle Pappteile heraus, drückt die vorgestanzten Löcher aus Fußböden, Türmen und Dach heraus, setzt die drei Fußböden in die Villa ein und steckt Graf Knolle und Gräfin Eckzahn zusammen.
- Nehmt das Material aus der Schachtel und stellt die Schachtel in die Tischmitte.
- Steckt die drei Türme in die passenden Schlitze der Villa. Die farbigen Icons auf den Türmen zeigen euch, welcher Turm zu welchem Fußboden gehört.
- Setzt das Dach auf die Türme und steckt die drei Vampir-Fledermäuse in die runden Löcher im Dach.
- Stellt die Sanduhr in die Mitte der Villa, legt den Würfel bereit und stellt Graf Knolle sowie Gräfin Eckzahn neben die Villa.
- Sortiert die 41 Grabsteine nach ihren drei Formen und Rückseiten. Mischt jede Sorte einzeln und legt drei getrennte verdeckte Vorräte neben die Villa.
- Befüllt die neun Gräber offen: rechteckige Steine in die Gräber 1 bis 4, sechseckige in die Gräber 5 bis 8, der runde Stein kommt in Grab 9.
- Prägt euch die Motive einige Sekunden ein, dreht dann alle neun Steine um und lasst sie verdeckt in ihren Gräbern liegen.
- Legt die drei Knoblauch-Knollen auf die Startplätze. Einigt euch dabei auf einen Schwierigkeitsgrad.
- Liegen beim Aufbau sechs oder mehr Grabsteine mit Kronen-Symbol in den Gräbern, mischt ihr alle Steine neu und verteilt frische Steine.

Spielbeginn

Vor der allerersten Partie probiert jeder reihum aus, eine Knolle mit den Fledermäusen einmal quer durch die Villa und dann in ein selbst gewähltes Grab zu befördern. Danach beginnt der jüngste Spieler als erster Kindervampir. Der Spieler rechts von ihm bekommt zum Start Gräfin Eckzahn und stellt sie vor sich ab.

Spielablauf

Grundprinzip

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, schlüpft in die Rolle des Kindervampirs und versucht, in der Zeit der Sanduhr möglichst viele Knollen in die richtigen Gräber zu befördern.

Die Fledermäuse bedienen

Du fasst die Fledermäuse ausschließlich oberhalb des Dachs an und schwingst sie, um eine Knolle auf dem Boden der Villa in die gewünschte Richtung zu stoßen. Alle drei Fledermäuse darfst du nutzen. Verboten ist es dagegen, ins Innere der Villa zu greifen und dort eine Fledermaus oder eine Knolle mit der Hand zu berühren.

Ablauf deines Zuges

- 1 Dreh die Sanduhr um und stell sie schnell zurück in die Mitte der Villa.
- 2 Würfle und ruf laut aus, welche Aktion du gewürfelt hast, damit alle Bescheid wissen.
- 3 Bugsiere eine beliebige Knolle in ein Grab, das zum Würfelsymbol passt. Der Startplatz der Knolle spielt keine Rolle.
- 4 Sobald die Knolle sitzt, würfelst du sofort erneut und führst die nächste Aktion aus.
- 5 Du machst so lange weiter, bis die Sanduhr durchgelaufen ist und die anderen "Vampirstopp!" rufen – oder bis alle drei Knollen in passenden Gräbern liegen.

Die Würfelsymbole

- **Katze:** Die Knolle muss in ein Grab mit Katzen-Symbol, also in Grab 2, 4, 5 oder 8.
- **Spinne:** Die Knolle muss in ein Grab mit Spinnen-Symbol, also in Grab 1, 3, 6 oder 7.
- **Kröte:** Die Knolle muss in das höhergelegene Grab 9 am Ende der Villa. Dort darf pro Runde nur eine Knolle liegen. Liegt schon eine drin und du würfelst wieder Kröte, würfelst du sofort neu.
- **Krone:** Du wählst zwischen zwei Möglichkeiten. Entweder du schiebst eine Knolle als Joker in ein beliebiges Grab, oder du rollst sie auf den Herz-Teppich, auf dem Gräfin Eckzahn steht. Gelingt das, bekommst du die Gräfin und stellst sie vor dich. Steht die Gräfin schon bei dir, nimmst du die Joker-Variante.

Knolle auf dem Herz-Teppich

Eine Knolle, die auf dem Teppich liegt, ist nicht verloren. Nach einem neuen Würfelwurf darfst du sie von dort aus weiter in ein passendes Grab rollen.

Vampire aufwecken

Nach deinem Zug nimmst du alle verdeckten Grabsteine aus den Gräbern, in die du erfolgreich eine Knolle befördert hast, und legst sie offen auf den Tisch. Steine ohne Kronen-Symbol nimmst du sofort zu dir und legst sie verdeckt vor dir ab. Steine mit Kronen-Symbol gehen dagegen immer an den Spieler, vor dem Gräfin Eckzahn gerade steht.

Vorbereitung der nächsten Runde

Die drei Knollen kommen zurück auf ihre Ausgangsfelder. Wer soeben am Zug war, ergänzt anschließend in jedem leer gebliebenen Grab einen Stein aus den passenden Vorräten. Dabei zeigt er jeden Stein zunächst in die Runde und sagt laut, worum es sich handelt; danach wandert der Stein verdeckt ins Grab. Dann übernimmt der nächste Spieler.

Der Spielzug

- 1 Sanduhr umdrehen und in die Mitte der Villa stellen.
- 2 Würfeln und die Aktion laut ansagen.
- 3 Mit den Fledermäusen eine Knolle in ein passendes Grab oder auf den Herz-Teppich befördern.
- 4 Bei Erfolg sofort neu würfeln und die nächste Aktion ausführen.
- 5 Zug beenden, wenn die Sanduhr leer ist oder alle drei Knollen im Ziel sind.
- 6 Grabsteine aus den getroffenen Gräbern nehmen, aufdecken und verteilen.
- 7 Knollen zurück auf die Startplätze legen und leere Gräber mit neuen Steinen auffüllen.

Sonderregeln

- Rolzt eine Knolle aus der Villa heraus, ist sie für die laufende Runde aus dem Spiel.
- Landet eine Knolle im falschen Grab, musst du sie sofort mit den Fledermäusen wieder herausholen. Das kostet dich Zeit.
- Verlässt eine schon erfolgreich abgelegte Knolle ihr Grab später wieder – etwa weil eine andere Knolle oder eine Fledermaus sie herausschiebt –, bleibt das Grab dennoch als erfüllt gewertet; der zugehörige Grabstein wird entfernt, sobald dein Zug endet.
- In Grab 9 darf pro Runde nur eine einzige Knolle liegen.
- Zeigen nach dem Aufbau mindestens sechs der in den Gräbern liegenden Steine eine Krone, mischst du sämtliche Grabsteine erneut und verteilst sie neu.
- Die Hand darf nie in die Villa greifen; die Fledermäuse werden nur oberhalb des Dachs angefasst.

Spielende und Gewinn

Sobald sich beim Auffüllen für die kommende Runde nicht mehr jedes Grab mit einem Grabstein bestücken lässt, ist die Partie augenblicklich beendet. Nun legt jeder seine gesammelten Grabsteine offen aus. Als Erstes geht es um Graf Knolle: Wer auf seinen Steinen insgesamt die meisten Knoblauch-Knollen abgebildet hat, nimmt Graf Knolle und kassiert dafür 4 zusätzliche Vampirpunkte – haben mehrere Spieler gleich viele Knollen, erhalten sie diese 4 Punkte alle. Anschließend addiert jeder seine Vampirpunkte. Den Sieg holt sich, wer den höchsten Wert erreicht; bei gleicher Punktzahl gibt es mehrere Gewinner.

Varianten

- Junge Vampire: die einfachere Stufe für die ersten Partien. Die drei Knollen starten auf drei verschiedenen Startplätzen.
- Fortgeschrittene Vampire: die schwerere Stufe. Alle drei Knollen liegen zu Beginn zusammen auf dem markierten Startplatz beim Stein-Fußboden.
- Die drei Fußböden könnt ihr dauerhaft in der Villa lassen, das verkürzt den Aufbau der nächsten Partien.

Tipps

- Präg dir beim Aufdecken und beim Nachlegen genau ein, welcher Grabstein in welchem Grab liegt. Die Steine mit vielen Punkten liegen eher in den hinteren Prunksärgen.
- Rechteckige Gräber bringen meist wenige Punkte. Wenn Zeit bleibt, lohnt sich der Weg nach hinten in die Villa.
- Achte darauf, welche Knolle dem Zielgrab am nächsten liegt. Du darfst frei wählen, welche der drei Knollen du bewegst.
- Bei einer Krone kann es sich lohnen, statt des Jokers den Herz-Teppich anzuvisieren: Dann bekommst du Gräfin Eckzahn und kassierst danach die wertvollen Kronen-Grabsteine der anderen Spieler.
- Vermeide zu kräftige Schwünge. Rollt eine Knolle aus der Villa, ist sie für die Runde weg, und ein falsches Grab kostet dich wertvolle Sekunden.

Häufige Fragen

Darf ich mit der Hand in die Villa greifen?

Nein. Die Fledermäuse werden ausschließlich oberhalb des Dachs angefasst. Weder die Knollen noch die Fledermäuse dürfen in der Villa mit der Hand berührt werden.

Was passiert, wenn eine Knolle aus der Villa herausrollt?

Die Knolle ist für die laufende Runde aus dem Spiel. Du kannst sie also in diesem Zug nicht mehr einsetzen.

Was mache ich, wenn die Knolle im falschen Grab landet?

Du musst sie sofort mit den Fledermäusen wieder aus dem Grab herausholen. Das kostet Zeit, die von der Sanduhr abgeht.

Eine schon platzierte Knolle wird später wieder aus dem Grab gestoßen. Zählt das Grab trotzdem?

Ja. Das Grab gilt weiterhin als erreicht, und du nimmst den Grabstein am Ende deines Zuges heraus.

Ich würfle Kröte, aber in Grab 9 liegt bereits eine Knolle. Was nun?

In Grab 9 darf pro Runde nur eine Knolle liegen. Hast du dort schon erfolgreich eine platziert, würfelst du sofort noch einmal.

Wer bekommt die Grabsteine mit Kronen-Symbol?

Diese Steine gehen immer an den Spieler, vor dem Gräfin Eckzahn in diesem Moment steht, nicht automatisch an den aktiven Spieler.

Kann ich eine Knolle vom Herz-Teppich weiterverwenden?

Ja. Nach einem neuen Würfelwurf darfst du die Knolle vom Teppich aus in ein passendes Grab rollen.

Wann genau ist mein Zug zu Ende?

Sobald das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen ist und die anderen "Vampirstopp!" rufen. Alternativ endet dein Zug früher, wenn du alle drei Knollen in passende Gräber befördert hast.

Was ist der Unterschied zwischen den beiden Schwierigkeitsgraden?

Bei den jungen Vampiren startet jede Knolle auf einem eigenen Startplatz. Bei den fortgeschrittenen Vampiren liegen alle drei Knollen zusammen auf dem markierten Startplatz beim Stein-Fußboden.

Wofür ist Graf Knolle gut?

Am Spielende zählt jeder die auf seinen Grabsteinen abgebildeten Knoblauch-Knollen. Wer die meisten hat, bekommt Graf Knolle und damit 4 Vampirpunkte, bei Gleichstand mehrere Spieler.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 29.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/villa-der-vampire/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/villa-der-vampire/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026