

GUIDO HOFFMANN

BURG FLATTERSTEIN®



DREI
MAGIER



FLUTTERSTONE CASTLE
CHÂTEAU PIERRE-BATTANTE
CASTELLO DI PIETRA BATTENTE

ARVI



Im obersten Winkel der alten Burg Flatterstein® steht der magische Fledermaus-Pokal. Er glänzt so hell, dass ihn die kleinen Magier Vicky, Conrad, Mila und Linus unbedingt haben wollen. Doch den geheimnisvollen Weg dorthin kennen nur die kleinen Fledermäuse.

„Zisch!“ schon wieder saust ein Flattermann an den Vieren vorbei.

„Schnell hinter her!“ ruft Vicky und zeigt auf die Fledermaus.

Aber Vorsicht! In der alten Burg gibt es neben morschen Brücken und wackligen Stufen auch noch schrullige Geister. Und nicht alle von Ihnen wollen den kleinen Magiern weiterhelfen ...

Wer von den Vieren ist wohl als Erstes am Ziel?

GB

A magic bat trophy is located in the top corner of old Flutterstone Castle. It shines so brightly that the little magicians Vicky, Conrad, Mila and Linus are determined to get their hands on it. The problem is – only the little bats are privy to the mysterious way there...

“Whoosh!” Another flying friend goes whizzing past the four of them. “Quick, follow it!” Vicky shouts, pointing at the bat.

But watch out: the castle is home not only to rotten bridges and wobbly steps – it is also home to crazy ghosts. And not all of them are prepared to help the little magicians...

Which of the four will be the first to reach the destination?

F

Une coupe chauve-souris magique se trouve dans l'angle le plus haut du vieux château Pierre-Battante. Elle brille tellement de mille feux que les petits magiciens Vicky, Conrad, Mila et Linus veulent absolument s'en emparer. Mais les petites chauves-souris sont les seules à en connaître le chemin secret.

« Clap-clap ! » En voilà une qui passe juste au-dessus des quatre.

« Vite ! Suivons-la ! » crie Vicky en montrant la chauve-souris du doigt.

Mais attention ! Dans le vieux château, on ne trouve pas seulement des ponts vermoulus et des marches branlantes, mais aussi des esprits insolites. Et tous ne sont pas prédisposés à aider les petits magiciens ...

Quel est, parmi les quatre, celui qui va atteindre la cible en premier ?

I

Nel punto più alto dell'antico Castello di Pietrabattente si trova la coppa magica del pipistrello. La coppa è così irresistibilmente luccicante, che i piccoli maghetti Vicky, Conrad, Mila e Linus la vogliono avere a tutti i costi. Ma solo i piccoli pipistrelli conoscono il percorso misterioso che porta alla coppa.

“Clac-clac!”, un pipistrello sfreccia davanti ai quattro piccoli maghetti.

„Presto, seguiamolo!“ grida Vicky indicando il pipistrello.

Ma attenzione! Nelle antiche rovine del castello, oltre a ponti traballanti e gradini vacillanti, ci sono anche bizzarri fantasmi. E non tutti vogliono aiutare ai piccoli maghetti ...

Chi dei quattro raggiungerà per primo la meta?



Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
 by Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstraße 21
 D-12055 Berlin
 www.dreimagier.de
 Art.-Nr. 40877

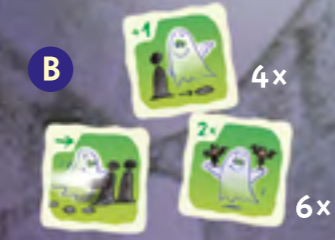
Redaktion: Bastian Herfurth
 Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt



Ab 6 Jahre

15-25 min.

Autor: Guido Hoffmann



Inhalt

- A** 30 Fledermäuse aus Stoff
- B** 28 Geisterkärtchen
(14 Helfergeister, 14 Quälgeister)
- C** 1 Fledermaus-Katapult
- D** 1 Quälgeist-Figur (2-teilig)
- E** 4 Spielfiguren
- F** 10 Treppenstufen
- G** 1 Magischer Fledermaus-Pokal zum Aufstecken
- H** 1 Burg
- I** 1 Spielplan (Burghof)



GB

Content

- A** 30 cloth bats
- B** 28 ghost cards
(14 helpful ghosts, 14 pesky ghosts)
- C** 1 Bat catapult
- D** 1 pesky ghost figure (two-part)
- E** 4 figures
- F** 10 steps
- G** 1 magic bat trophy to mount
- H** 1 castle
- I** 1 game board (castle courtyard)

F

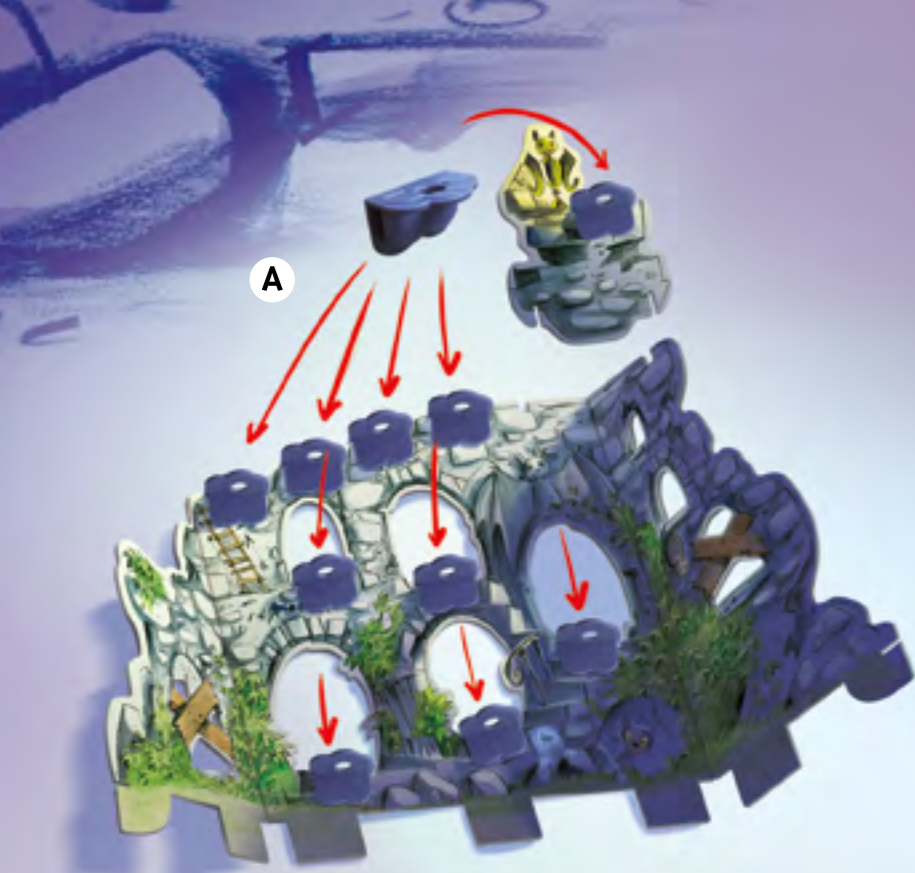
Contenu

- A** 30 chauve-souris en tissu
- B** 28 cartes d'esprits
(14 bons esprits, 14 démons)
- C** 1 Bat catapult
- D** 1 figurine de démon (en 2 parties)
- E** 4 figurines de jeu
- F** 10 marches d'escalier
- G** 1 coupe chauve-souris magique à emboîter
- H** 1 château
- I** 1 planche de jeu (cours du château)

I

Contenuto

- A** 30 pipistrelli di stoffa
- B** 28 carte fantasmi (14 fantasmi buoni, 14 fantasmi dispettosi)
- C** 1 Catapulta per pipistrelli
- D** 1 pedina fantasma dispettoso (2 pezzi)
- E** 4 pedine di gioco
- F** 10 scalini
- G** 1 coppa magica del pipistrello
- H** 1 castello
- I** 1 plancia di gioco (cortile del castello)



A

Vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle Teile aus Burg und Burghof heraus. Anschließend drückt ihr noch vorsichtig die Geisterkärtchen und den magischen Pokal aus der Stanztafel.

A Steckt die neun Treppenstufen auf die dafür vorgesehenen Flächen in der Burg und eine neben den magischen Fledermaus-Pokal.

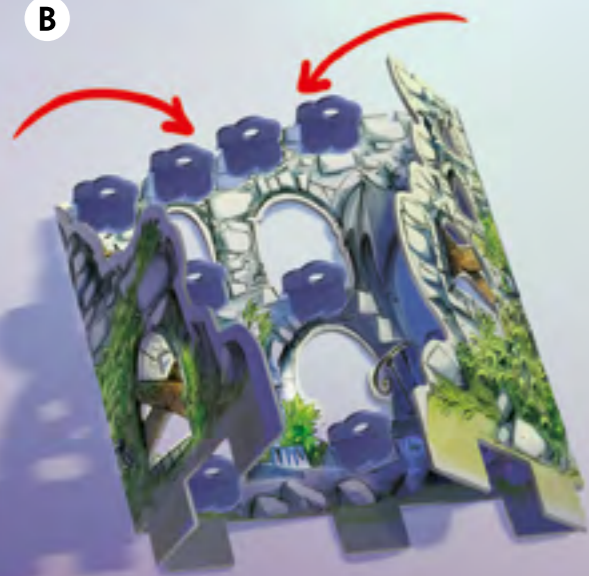
Wichtig:

B Die Treppenstufen werden nach dem Spielen nicht abgezogen. Ihr könnt die Burg einfach gemeinsam mit den aufgesteckten Stufen zusammenfalten und in der Schachtel verstauen.

Das macht euch den Aufbau für die nächste Spielrunde einfacher.

C Anschließend steckt ihr noch die Quälgeist-Figur zusammen.

B



GB

Before playing for the first time

Remove all the parts from the castle and the castle courtyard. Then carefully push the ghost cards and the magic trophy from the punched board.

A Insert the nine steps into the planned areas in the castle and one next to the magic bat trophy.

Important:

B The steps are not removed after the game. You can simply fold up the castle including the inserted steps and store in the box. This makes it easier to set it up for the next game.

C Then assemble the figure of the pesky ghost.

F

Avant de jouer pour la première fois

Détachez tout d'abord toutes les parties constituant le château et la cours. Pressez ensuite avec précaution les cartes d'esprits et la coupe magique de la planche prédécoupée.

A Insérez les neufs marches d'escalier dans les plans du château prévus à cet effet et placez la dixième à côté de la coupe chauve-souris magique.

Important :

B À la fin du jeu, les marches ne sont pas retirées. Vous pouvez plier tout simplement le château avec les marches insérées et ranger le tout dans la boîte. Cela vous facilitera l'installation lors du prochain jeu.

C Assemblez ensuite la figurine de démon.

I

Prima di giocare per la prima volta

Separate dapprima tutte le parti del castello e del suo cortile. Infine staccate con attenzione le carte dei fantasmi e la coppa magica dalla tavoletta pretranciata.

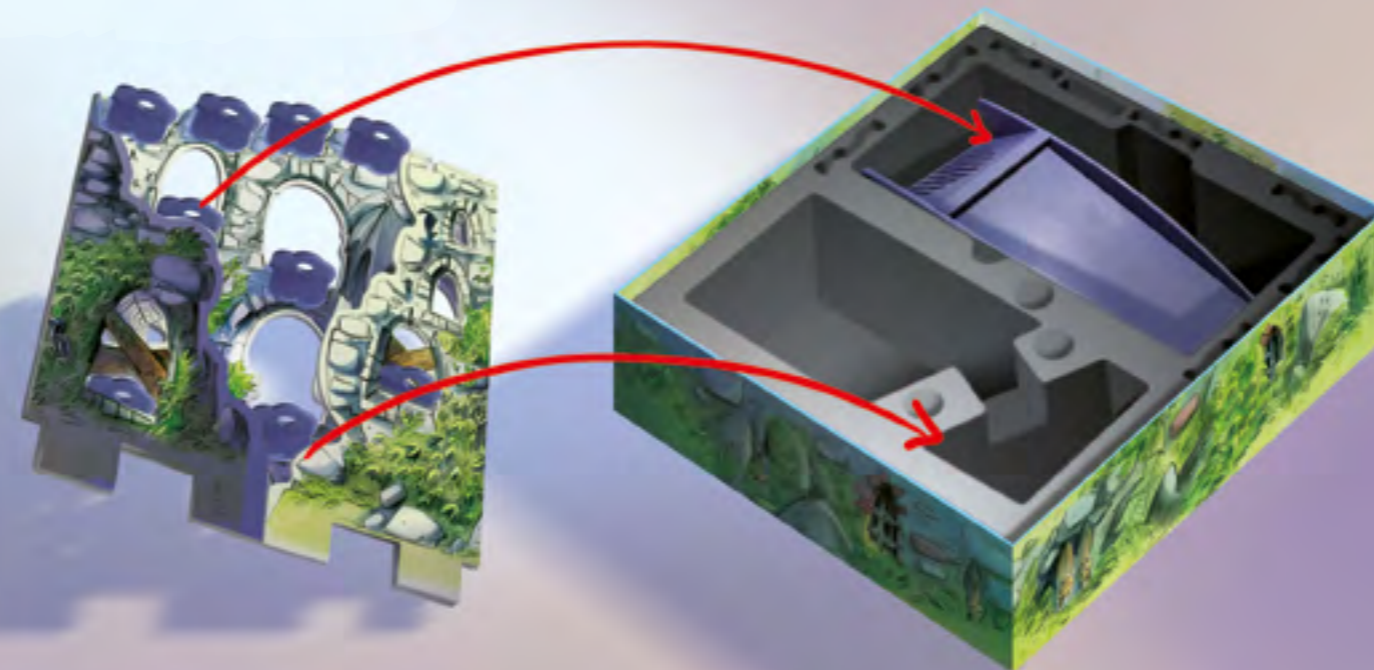
A Inserite i nove scalini nei punti predisposti all'interno del castello e uno vicino alla coppa magica del pipistrello.

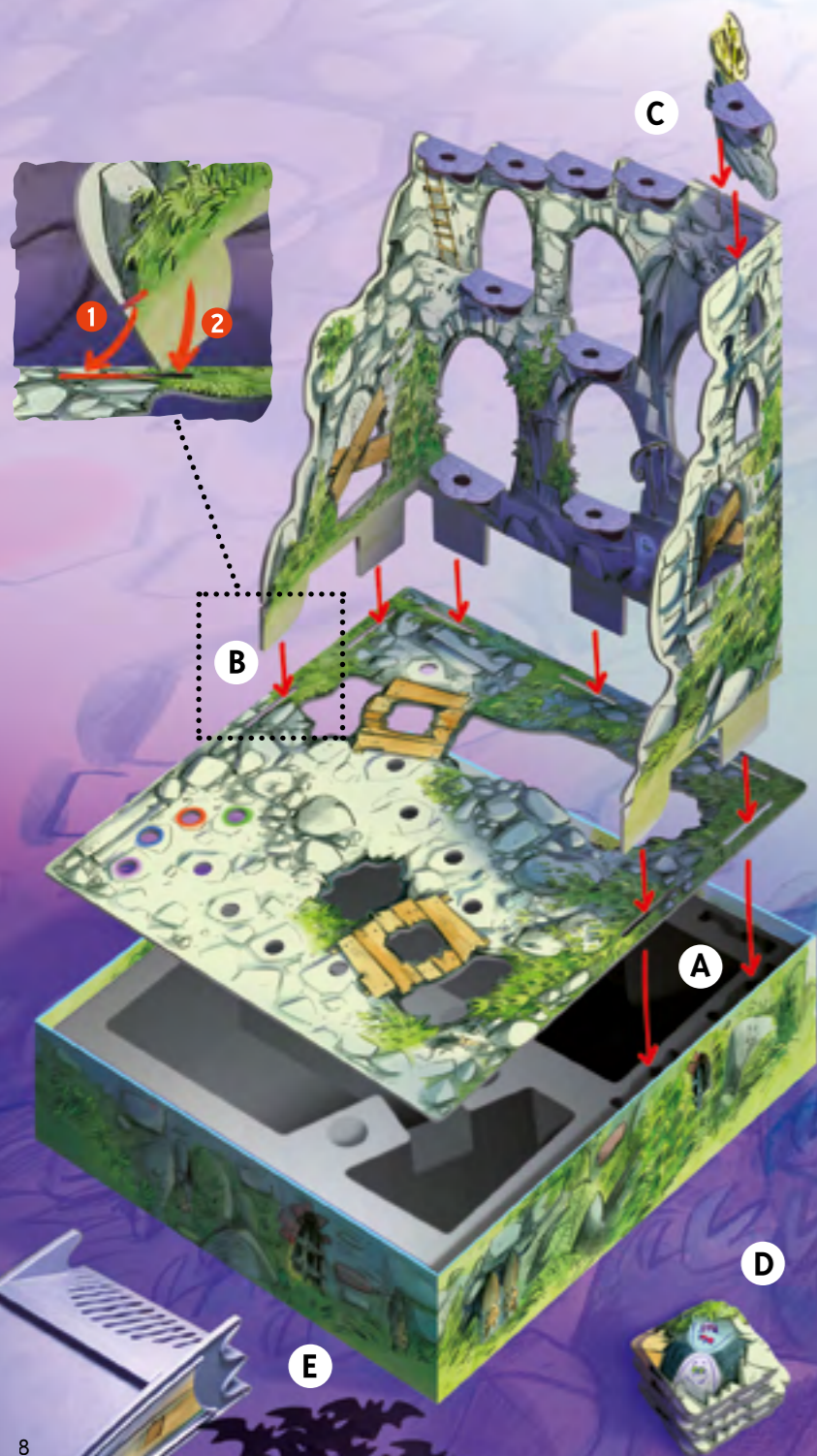
Importante:

B Gli scalini non vengono rimossi dopo il gioco. Potete infatti ripiegare e chiudere il castello insieme agli scalini inseriti all'interno e riporre tutto così nella scatola. Questo rende più facile la preparazione del gioco per le partite successive.

C Infine assemblate la pedina del fantasma dispettoso.

C





Spielvorbereitung (Grundspiel)

A Legt den Spielplan so in die Schachtel, dass die Schlitze mit denen in der Schachtel übereinstimmen.

B Anschließend klappt ihr die Burg auf und steckt sie in die passenden Schlitze des Spielplans.

C Als nächstes steckt ihr noch das Zielfeld mit dem magischen Fledermaus-Pokal auf die Burg.

D Danach werden die Quälgeister, also die Geisterkärtchen mit der roten Vorderseite aussortiert und zusammen mit der Quälgeist-Figur beiseitegelegt (beides braucht ihr nur für die Spielvariante). Die restlichen Geisterkärtchen werden gut gemischt als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spiel bereit gelegt. Nun sucht sich jeder von euch eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farblich passende Startfeld.

E Legt die Fledermäuse bereit.

Der jüngste Spieler von euch bekommt eine Fledermaus und das Katapult, denn er darf anfangen. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Spielziel:

Schießt die Fledermäuse mit Hilfe des Katapults in Richtung der Burg. Je nachdem wo sie landen, dürft ihr die eigene Spielfigur weiterziehen. Wer von euch am besten trifft und als Erstes beim magischen Pokal ankommt, gewinnt das Spiel.

GB

Preparing to play (basic game)

A Position the game board in the box such that the slots correspond to those in the box.

B Then unfold the castle and insert it in the right slot of the game board.

C Now you affix the goal field with the magic bat trophy.

D Then the pesky ghosts, i.e. the ghost cards with the red side, are separated and put to one side with the pesky ghost figure (you will only need these two for the game variant). The rest of the ghost cards are shuffled well and positioned next to the game as a face-down draw pile. Now each player chooses a figure and places it on the start field with the same colour.

E Position the bats such that they are ready for use.

The youngest player is given a bat and the catapult, since they are allowed to start. The game then continues in a clockwise direction.

Objective of the game:

Using the catapult, fire the bats towards the castle. You move your own figure forwards depending on where the bats land. The player amongst you to make the best landing and to be the first to lift the trophy, wins the game.

F

Préparatifs (jeu de base)

A Placez la planche de jeu dans la boîte, de manière à ce que ses fentes coïncident avec celles pratiquées dans la boîte.

B Dépliez ensuite le château et insérez-le dans les fentes correspondantes de la planche de jeu.

C Fixez après cela la case cible avec la coupe chauve-souris magique.

D Les démons - donc les cartes dont la partie avant est rouge - sont mis de côté avec la figurine de démon (vous n'en aurez besoin que pour jouer à la variante du jeu). Les cartes d'esprits restantes sont bien mélangées puis posées sous forme de pile, face cachée, à côté du jeu. Chacun de vous prend une figurine de jeu et la place sur la case de départ de la même couleur.

E Placez les chauves-souris à portée de la main.

Le joueur le plus jeune prend une chauve-souris et la catapulte puis commence. Après quoi la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu :

Tirez les chauves-souris en direction du château, à l'aide de la catapulte. Suivant l'endroit dans lequel elles atterrissent, vous faites avancer votre propre figurine. Le meilleur tireur, atteignant la coupe magique en premier, remporte la partie.

I

Preparativi (gioco base)

A Mettete la plancia di gioco nella scatola in modo che le fessure corrispondano con quelle nella scatola.

B Infine aprite il castello e inseritelo nelle fessure predisposte sulla plancia di gioco.

C Quindi fissate l'elemento di traguardo con la coppa magica.

D Dopodiché si prendono i fantasmi dispettosi, ovvero le carte dei fantasmi con la parte anteriore di colore rosso, e si mettono da parte insieme alla pedina del fantasma dispettoso (questi servono solo per la variante di gioco). Si mischiano bene le restanti carte fantasma, formando un mazzo coperto da mettere accanto alla plancia di gioco, dal quale pescare. Ora ciascun giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza del rispettivo colore.

E Preparate i pipistrelli

Il giocatore più giovane prende un pipistrello e la catapulte perchè inizierà a giocare per primo. Poi si prosegue il gioco in senso orario.

Scopo del gioco:

Lanciate i pipistrelli in direzione del castello utilizzando la catapulte. In base a dove atterrano, potrete far avanzare la vostra pedina. Chi di voi avrà fatto i lanci migliori e raggiungerà per primo la coppa magica, sarà il vincitore.



Spielverlauf

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir eine Fledermaus aus dem Vorrat und legst sie auf das Katapult. Anschließend bringst du es in Position, zielst genau und schießst die Fledermaus in Richtung Burg.

Wie die Fledermäuse fliegen

Vor dem ersten Spiel darf jeder ein paarmal üben, die Fledermäuse mit dem Katapult fliegen zu lassen. Lege dazu eine Fledermaus mittig auf den Steg des Katapults und achte darauf, dass genügend Abstand zwischen Katapult und Burg ist (ca. 5-10 cm). Dann haust du mit der Hand auf das Katapult und schon fliegt die Fledermaus los.

Ein paar Tipps:

- A** Trefft das Katapult mit der Hand eher etwas weiter hinten.
- B** Die Fledermaus sollte mittig auf dem Steg liegen.
- C** Das Katapult sollte nicht zu nah, aber auch nicht zu weit weg von der Burg stehen. Sonst kann es passieren, dass die Fledermaus zu weit oder zu kurz fliegt.

GB

How to play

When it is your turn, take a bat from the collection of bats, and place it on the catapult. Then arrange it in a good position, take aim and fire the bat towards the castle.

How the bats fly

Each player gets a couple of trial runs of how to fire the bats from the catapult before the first game. To do this, position a bat in the middle of the crosspiece of the catapult and ensure that there is enough distance between the catapult and the castle (approx. 5-10 cm). Then bang your hand on the catapult and the bat flies off.

Here's a couple of tips:

- A** Bang your hand somewhat further back on the catapult.
- B** The bat should be positioned in the middle, on the crosspiece.
- C** The catapult shouldn't be placed too close or too far from the castle. Otherwise, the bat might fly too far – or not far enough.

F

Déroulement du jeu

Une fois ton tour venu, tu prends une chauve-souris dans la réserve et tu la places sur la catapulte. Après l'avoir bien mise en position, tu vises et tu l'envoies en direction du château.

Comment volent les chauves-souris

Avant le premier jeu, chacun doit s'entraîner à faire voler quelques fois les chauves-souris à l'aide de la catapulte. Pose pour cela une chauve-souris au milieu de la barre de la catapulte et fais bien attention à avoir une distance suffisante (d'environ 5 à 10 cm) entre la catapulte et le château. Frappe ensuite la catapulte de la main et la chauve-souris prend son envol.

Quelques petites astuces :

- A** Frappez la catapulte de la main légèrement vers l'arrière.
- B** La chauve-souris devrait reposer bien au milieu de la barre.
- C** La catapulte ne devrait se trouver ni trop près, ni trop loin du château. Sinon, la chauve-souris risque soit de dépasser le château, soit de ne pas l'atteindre.

I

Svolgimento del gioco

Quando è il tuo turno, prendi un pipistrello dalla riserva e lo metti sulla catapulta. Quindi lo metti in posizione, miri con precisione e lanci il pipistrello in direzione del castello.

Come volano i pipistrelli

Prima di giocare per la prima volta, è utile esercitarsi un po' a lanciare i pipistrelli con la catapulta. A questo scopo, posiziona un pipistrello al centro della staffa posta sulla catapulta, facendo attenzione alla distanza tra catapulta e castello (distanza circa 5-10 cm). Quindi sbatti la mano sulla catapulta ed ecco che il pipistrello prende il volo.

Qualche consiglio:

- A** La mano deve preferibilmente colpire la catapulta in posizione un po' arretrata.
- B** Il pipistrello deve essere posizionato al centro della staffa.
- C** La catapulta non deve essere troppo vicina né troppo lontana dal castello. Altrimenti può succedere che il volo del pipistrello sia troppo breve o troppo lungo.





Wertung

Die Fledermaus fliegt durch die Luft in Richtung Burg. Aber wo landet sie?

- A Burghof** (1 Schritt)
Landet die Fledermaus im Burghof, darfst du deine Figur **1 Feld** weit vorziehen.
- B Burg** (2 Schritte)
Landet die Fledermaus auf einer Treppenstufe oder sogar auf der Burg selber, bewegst du deine Figur **bis zu 2 Felder** weit vor.
- C Fenster** (3 Schritte)
Ist deine Fledermaus durch ein Fenster geflogen. Prima! Dann darfst du sogar bis zu **3 Felder** weit vorrücken.
- D Burggraben** (1 Geist)
Ist deine Fledermaus in einem der Burggräben verschwunden, kommt dir sofort ein Geist zur Hilfe. Ziehe ein Geisterkärtchen vom Stapel. Deine Figur rückt dabei nicht vor. (siehe Erklärung Geisterkärtchen auf Seite 16)
- E Kein Treffer** (0 Schritte)
Ist die Fledermaus an der Burg vorbei oder über die Burg hinweg geflogen? Schade, dann konnte sie dir leider nicht helfen und deine Figur bleibt in dieser Runde stehen.

GB

Scoring

The bat flies through the air towards the castle. But... where will it land?!

- A Castle courtyard** (1 step)
If the bat lands in the castle courtyard, you can move your figure forward **one field**.
- B Castle** (2 steps)
If the bat lands on a step or on the castle itself, move your figure forward up to two fields.
- C Window** (3 steps)
Your bat has flown through a window – brilliant! Now you can move forward up to **3 fields**.
- D Moat**
If your bat has disappeared into a moat, a ghost immediately comes to the rescue. Take a ghost card from the pile. Your figure doesn't move (see the explanation about the ghost cards on Page 16).
- E No hit**
Has your bat flown past or over the castle? What a pity – then it can't help you and your figure stays put this round.

F

Décompte

Ta chauve-souris prend son vol en direction du château. Mais où va-t-elle atterrir ?

- A Cours du château** (1 pas)
Si la chauve-souris atterrit dans la cours du château, tu as le droit de faire avancer ta figurine d'**1 case**.
- B Château** (2 pas)
Si ta chauve-souris atteint une marche d'escalier ou le château même, tu fais avancer ta figurine de **2 cases**.
- C Fenêtre** (3 pas)
Ta chauve-souris a traversé une fenêtre. Parfait ! Tu as le droit d'avancer de **3 cases**.
- D Doutes**
Si ta chauve-souris a disparu dans les douves du château, un esprit te vient immédiatement à l'aide. Tire une carte d'esprit de la pile. Ta figurine n'avance alors pas. (Voir l'explication des cartes d'esprits à la page 16)
- E Aucune touche**
Ta chauve-souris s'est envolée devant le château ou au-delà du château ? Dommage ! Elle n'a pas pu t'aider et ta figurine ne bouge pas pendant ce tour.

I

Punteggio

Il pipistrello vola in direzione del castello. Ma dove atterra?

- A Cortile del castello** (1 passo)
Se il pipistrello atterra nel cortile del castello, puoi far avanzare la tua pedina di **1 casella**.
- B Castello** (2 passi)
Se il pipistrello atterra su uno scalino o addirittura direttamente sul castello, fai avanzare la tua pedina **fino a 2 caselle**.
- C Finestra** (3 passi)
Il tuo pipistrello è volato attraverso una finestra. Bravissimo! Allora puoi avanzare addirittura **fino a 3 caselle**.
- D Fossato**
Se il tuo pipistrello è scomparso in uno dei fossati del castello, arriva subito un fantasma ad aiutarti. Pesca una carta fantasma dal mazzo. La tua pedina non potrà comunque avanzare. (vedi spiegazione delle tessere fantasma a pagina 16)
- E Lancio a vuoto**
Il pipistrello ha mancato o è andato oltre il castello? Peccato, vuol dire che non potrà esserti d'aiuto e la tua pedina resterà ferma per questo turno.



**A****A****B**

Vorrücken

A Beim Vorwärtsziehen deiner Spielfigur gilt, dass **nur die freien Felder** gezählt werden. Sind innerhalb deines Zuges Felder von einer anderen Spielfigur besetzt, wird diese übersprungen. Die übersprungenen Felder zählen **nicht** mit.

B **Vorsicht Brücke!** Brückenfelder zählen ebenfalls als ein Feld. Jedoch darfst du auf den morschen Brückenfeldern nicht zum Stehen kommen. Reicht deine Punktzahl nicht aus, das Brückenfeld zu überqueren, musst du auf dem Feld vor der Brücke stehen bleiben. Dein zusätzlicher Punkt verfällt. Steht auf dem Feld vor der Brücke bereits eine andere Figur, nimmst du auf dem Feld davor Platz usw.

GB

Moving your figure forward

A When moving your figure, **only the free fields** count. If fields are occupied by another figure during your go, you jump over it. You **don't** count the fields you have jumped over.

B **Attention, bridge!** Bridge fields also count as a field. However, you are not allowed to stop on the rotten bridge fields. If your score isn't high enough to cross the bridge, you have to stop on the field before the bridge. The extra point is lost. If a different figure is already on the field in front of the bridge, you stop on the field before the figure, etc.

F

Avancer

A En faisant avancer ta figurine, tu ne comptes **que les cases libres**. Si des cases sont occupées par d'autres figurines au cours de ton déplacement, ces cases sont sautées. Les cases sautées **ne comptent pas**.

B **Attention au pont !** Les cases de ponts comptent également en tant que cases. Tu ne dois cependant pas rester sur les cases de ponts vermoulus. Si ton nombre de points ne suffit pas à traverser le pont, tu dois alors rester sur la case devant le pont. Ton point supplémentaire ne compte pas. Si une autre figurine se trouve déjà sur la case devant le pont, tu places ta figurine sur la case se trouvant juste derrière elle, et ainsi de suite.

I

Avanzamento

A Nel far avanzare la propria pedina, si contano **solo le caselle libere**. Se sul tuo percorso si trovano caselle occupate da altre pedine, dovranno essere saltate. Le caselle saltate **non** vengono considerate nel conteggio.

B **Attenzione al ponte!** Il ponte vale nel conteggio come una casella. Però non potrai sostare su questa casella, perchè i ponti sono traballanti. Se il punteggio ottenuto non è sufficiente ad attraversare velocemente il ponte, dovrai fermarti sulla casella che lo precede. Il punto in più che avevi ottenuto viene annullato. Se sulla casella prima del ponte c'è già un'altra pedina, dovrai prendere posto sulla casella ancora precedente ecc.

A



B



C



Geisterkärtchen

Verschwindet deine Fledermaus im Burggraben, darfst du dir ein Geisterkärtchen vom Stapel nehmen und offen vor dir ablegen:

Helfergeist

Einen Helfergeist kannst du frühestens in der darauffolgenden Runde, vor deinem Schuss, einsetzen. Wenn du möchtest, kannst du auch mehrere Geisterkärtchen gleichzeitig ausspielen und anschließend auf den Ablagestapel legen.

Wichtig: Du darfst nie mehr als 3 Helfergeister gleichzeitig vor dir liegen haben.

A Doppelversuch

Du hast einen zweiten Versuch und darfst 2 Fledermäuse nacheinander fliegen lassen. Nach jedem Versuch ziehst du mit deiner Figur.

B Vorrücken

Du darfst sofort ein Feld vorrücken.

C Geistersprung

Du darfst bis zur nächsten Figur aufrücken und deine Figur auf das Feld dahinter stellen. Ist das Feld dahinter zufällig ein Brückenfeld, setzt du deine Figur vor der Brücke ab.

Spielende

Der Spieler, welcher als Erstes die letzte Treppenstufe erreicht, gewinnt das Spiel und damit den magischen Fledermaus-Pokal. Die letzte Stufe muss nicht mit direkter Punktzahl erreicht werden. Überzählige Punkte verfallen. Wenn der Sieger feststeht, könnt ihr natürlich um den 2. und 3. Platz weiterspielen.

GB

Ghost cards

If your bat disappears in the moat, you may take a ghost card from the pile and place it face-up in front of you:

Helpful ghost

You can only use a helpful ghost in the following round. If you like, you can play several ghost cards at the same time and then put them on the discard pile.

Important: you may never have more than three helpful ghosts in front of you at any one time.

A Second go

You have a second go, and can make two bats fly, one after another. You move your figure forward each go.

B Moving forward

You can move forward a field immediately.

C Ghost jump

You can move forward as far as the next figure and position your figure on the field behind it. If the field behind it happens to be a bridge field, you put your figure before the bridge.

End of the game

The first player to reach the last step wins the game and, hence, gets to lift the magic bat trophy.

You don't have to have "flown" the precise number to reach the last step. Excess points do not count. Once the winner has been ascertained, you can play on to see who takes second or third place.

F

Cartes d'esprits

Si ta chauve-souris disparaît dans les douves, tu as le droit de prendre une carte d'esprit de la pile et de la poser devant toi:

Bon esprit

Tu ne peux recourir à l'aide d'un bon esprit au plus tôt que lors du tour suivant. Si tu le souhaites, tu peux également jouer plusieurs cartes d'esprit en même temps et les poser ensuite sur la pile de défausse.

Important : tu ne dois jamais avoir plus de 3 bons esprits en même temps devant toi.

A Double tentative

Tu as droit à un deuxième essai et tu peux faire voler 2 chauve-souris l'une après l'autre. Après chaque essai, tu déplaces ta figurine.

B Avancer

Tu as le droit d'avancer d'une case.

C Saut d'esprit

Tu as le droit d'avancer jusqu'à la prochaine figurine et de placer la tienne sur la case se trouvant juste derrière. Si cette case est par hasard un pont, tu places ta figurine devant le pont.

Fin du jeu

Le joueur atteignant en premier la dernière marche remporte la partie et, par conséquent, la coupe chauve-souris magique. La dernière marche ne doit pas forcément être atteinte avec un nombre précis de points. Les points en trop ne comptent pas. Une fois le vainqueur désigné, vous pouvez bien entendu continuer de jouer pour déterminer la 2ème et la 3ème place.

I

Carte fantasma

Se il tuo pipistrello scompare in un fossato del castello, puoi pescare una carta fantasma dal mazzo e deporla scoperta davanti a te:

Fantasma buono

Potrai utilizzare la carta del fantasma buono solo al turno successivo. Se vuoi, puoi anche giocare contemporaneamente più carte fantasma e infine deporle sul mazzo di deposito.

Importante: non puoi mai tenere davanti a te più di 3 carte di fantasmi buoni contemporaneamente.

A Doppio tentativo

Hai diritto a fare un secondo tentativo e quindi di lanciare 2 pipistrelli uno dopo l'altro. Ad ogni lancio, fai avanzare la tua pedina.

B Avanzamento

Puoi avanzare subito di una pedina.

C Salto del fantasma

Puoi avanzare fino a dove si trova la prossima pedina e posizionare la tua pedina sulla casella che la precede. Se per caso quella casella è un ponte, metti la tua pedina sulla casella ancora precedente.

Fine del gioco

Vince il giocatore che per primo raggiunge l'ultimo scalino e quindi conquista la coppa magica del pipistrello. L'ultimo scalino non deve essere necessariamente raggiunto con un punteggio esatto. I punti in eccesso non vengono conteggiati. Una volta dichiarato il vincitore, potete naturalmente continuare a giocare per il 2° e 3° posto.

A



B



C



Spielvariante

Wenn ihr bereits geübte Fledermaus-Flug-Profis seid, kommen jetzt noch die Quälgeister ins Spiel:

Mischt die Quälgeister einfach unter die Helfer-Geister, sodass ihr einen gemeinsamen verdeckten Stapel an Geisterkärtchen erhaltet. Ziehst du während des Spiels einen Quälgeist, willst du ihn natürlich **nicht behalten** und gibst ihn **sofort** an einen Mitspieler deiner Wahl weiter, der den Quälgeist offen vor sich ablegt. Ist er an der Reihe, kommt ihm der Quälgeist mit folgenden Aktionen in die Quere:

A Augen zu

Während du die Fledermaus fliegen lässt, musst du die Augen geschlossen halten.

B Handwechsel

Deine „Schuss-Hand“ wechselt. Schießt du immer mit der rechten Hand? Dann nimm nun die linke Hand oder umgekehrt.

C Quälgeist

Der Spieler, der dir das Geisterkärtchen gegeben hat, darf wenn du an der Reihe bist, den Quälgeist als Hindernis in eines der Fenster stecken. Nach deinem Versuch wird der Quälgeist wieder neben die Burg gelegt. Bleibt deine Fledermaus am Quälgeist hängen, darfst du bis zu **2 Felder** weit vorziehen.

Darüber hinaus gilt noch folgendes:

- Ein Quälgeist gilt bei beiden Versuchen eines Doppelversuchs.
- Es können auch mehrere Quälgeister vor einem Spieler ausliegen. Der betroffene Spieler muss bei seinem nächsten Versuch alle Quälgeist-Aktionen ausführen.
- Es dürfen nie **zwei gleiche** Quälgeister vor einem Spieler liegen.

GB

Version of the game

Once you are experienced professionals in the field of bat flying, the pesky ghosts can be introduced into the game:

Simply shuffle the pesky ghosts amongst the helper ghosts, so that you have a common pile of face-down ghost cards. If you pick up a pesky ghost during the game, naturally you want to get rid of it as soon as possible, and you immediately give it to a player of your choice, who then puts the pesky ghost face-up in front of them. Once it is this player's turn, the pesky ghost can really mess things up with the following moves:

A Eyes closed

You have to keep your eyes closed while you make your bat fly.

B Change hands

Do you always use your right hand to fire your bats? Then use your left hand, or vice versa.

C Pesky ghost

When it is your turn, the player you gave the ghost card to is allowed to put the ghost in the window as an obstacle. At the end of your go, the pesky ghost is put back down next to the castle. If your bat gets stuck on the pesky ghost, you can move forward up to **2 fields**.

The following also applies:

- A pesky ghost applies in both goes of a double go.
- Several pesky ghosts can also be displayed in front of a player. The player in question must perform all pesky ghost moves in their next go.
- It is never possible to have **two of the same** pesky ghosts in front of a Player.

F

Variante du jeu

Si vous êtes devenus des pros de vol de chauves-souris, mettez les démons en jeu :

Mélangez les démons aux bons esprits, de manière à les avoir tous, face cachée, dans une pile commune. Si tu tires un démon pendant le jeu, tu ne veux bien entendu pas le garder et tu le donnes immédiatement à un autre joueur de ton choix, qui le pose, face visible, devant lui. Quand le tour de ce joueur est arrivé, le démon l'embête avec les actions suivantes :

A Yeux fermés

Tu dois garder les yeux fermés pendant que tu fais voler ta chauve-souris.

B Changement de main

Ta « main de tir » change. Tu tires toujours avec la main droite ? Alors, sers-toi de la gauche, ou inversement.

C Démon

Une fois ton tour venu, le joueur qui t'a donné la carte de démon, a le droit de la placer en tant qu'obstacle dans l'une des fenêtres. Après ton essai, le démon est reposé à côté du château. Si ta chauve-souris reste collée au démon, tu as le droit d'avancer de **2 cases**.

Ce qui suit, est en outre valable :

- Un démon est valable lors des deux essais d'une double tentative.
- Plusieurs démons peuvent être placés devant un joueur. Le joueur concerné doit effectuer toutes les actions dictées par les démons lors de son prochain tour.
- **Deux démons identiques** ne doivent jamais se trouver devant un joueur

I

Variante di gioco

Se siete già professionisti nel lancio del pipistrello, potete ora aggiungere al gioco anche i fantasmi dispettosi:

Mischiate i fantasmi dispettosi con i fantasmi buoni, formando un mazzo comune coperto. Se durante il gioco peschi un fantasma dispettoso, sicuramente non vorrai tenerlo e infatti lo darai ad un altro giocatore a scelta, che metterà la carta del fantasma dispettoso scoperta davanti a sé. Quando sarà il suo turno, il fantasma dispettoso lo metterà in difficoltà in questo modo:

A Occhi chiusi

Mentre fai volare il pipistrello, devi tenerli gli occhi chiusi.

B Cambio mano

Devi cambiare la "mano di lancio". Sei abituato a lanciare sempre con la mano destra? Allora adesso devi usare la mano sinistra o viceversa.

C Fantasma dispettoso

Il giocatore che ti ha dato la carta fantasma, quando sarà il tuo turno potrà inserire un fantasma dispettoso in una delle finestre per ostacolarti. Dopo il tuo lancio, il fantasma dispettoso viene rimesso a lato del castello. Se il tuo pipistrello resta incastrato nel fantasma dispettoso, puoi avanzare fino a **2 caselle**.

Inoltre valgono anche le seguenti regole:

- Un fantasma dispettoso vale per tutti e due i lanci di un doppio tentativo
- Un giocatore può tenere davanti a sé anche più fantasmi dispettosi. Il giocatore coinvolto al suo prossimo tentativo, deve eseguire tutte le azioni dei fantasmi dispettosi.
- Davanti ad un giocatore non devono mai trovarsi **due** fantasmi dispettosi **uguali**.



Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40877