

GUIDO HOFFMANN

FLATTERSTEIN

VÁRA



DREI
MAGYER
SPIELE



ARVI

Magyar szabály
a borítókarton
belső oldalán

JÁTÉKSZABÁLY

2–4 játékos részére, 6 éves kortól

15-25 perces játékidővel

Egy mágikus denevértrófea található az öreg Flatterstein kastély tetejének a szélén. Annyira fényesen ragyog, hogy a kis varázslók, Vicky, Conrad, Mila és Linus természetesen meg akarják kaparintani. Az egyetlen problémát csak a kis titokzatos denevérek okozzák...

„Huss”. Máris elrepült egy a négy kis barát feje felett. „Gyorsan, kövessük!” – kiáltja Vicky a denevérré mutatva. De csak óvatosan: a kastély nem csak düledező hidaknak és fából készült lépcsőknek ad otthont – örült szellemek lakhelyéül is szolgál. Közülük sem mindegyik hajlandó segíteni a kis varázslóknak... Vajon négyük közül kinek sikerül elsőként felérnie a hön áhított célhoz?

TARTALOM *(idegen nyelvű játékszabály 4–5.oldal)*

A) 30 filcdenevér

B) 28 szellemkártya (14 segítő és 14 ártó szellemmel)

C) 1 denevércatapult

D) 1 ártó szellem figura (két részből állítható össze)

E) 4 játékfigura

F) 10 lépcső

G) 1 mágikus denevértrófea

H) 1 kastély

I) 1 játéktábla (kastélyudvar)

A LEGELSŐ JÁTÉK ELŐTT

Távolítsuk el a kastély és a kastélyudvar összes elemét. Ezután óvatosan nyomkodjuk ki a szellemkártyákat és a mágikus trófeát a kartontábláról.

A) Helyezzük el a kilenc lépcsőfokot a kastély falain kialakított részekre, és egyet tegyünk a mágikus trófea mellé is *(idegen nyelvű játékszabály, 6. oldal)*.

Fontos:

B) A lépcsőket a játék befejeztével nem kell leszedni a helyükről. Egyszerűen hajtsuk össze a kastély falait a lépcsőkkel együtt, és így tegyük el a dobozba. Ezzel megkönnyítjük a következő játék előkészítésénél a dolgunkat.

C) Ezután állítsuk össze az ártó szellem figuráját *(idegen nyelvű játékszabály, 7. oldal)*.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE (alapjáték) *(idegen nyelvű játékszabály, 8. oldal)*

A) Helyezzük a játéktáblát a dobozra úgy, hogy a táblán és a dobozon található illesztékek megfelelően kapcsolódnak.

B) Majd a kastély falait hajtsuk be a megfelelő helyeken, és illesszük rá a játéktáblára.

C) Most már feltehetjük a célmezőt is a mágikus denevértrófeával.

D) Ezután az ártó szellemkártyákat, vagyis a piros hátterű kártyákat válogassuk külön, és az ártó szellem figurával együtt tegyük félre (ezekre az alapjátékban nem lesz szükségünk). A megmaradt szellemkártyákat keverjük meg, és a játék mellé alakítsunk ki belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit. Most már minden játékos választhat magának egy játékfí-gurát, és elhelyezheti a figurájával megegyező színű start mezőre.

E) A filcdenevéreket is helyezzük el használatra kész helyzetbe.

A legfiatalabb játékos kap egy denevért és a katapultot, ezek kellenek a játék kezdéséhez. A játék majd az óramutató járásával megegyező irányban fog haladni.

A JÁTÉK CÉLJA

A katapult használatával ki kell lőnünk a denevéreket a kastély irányába. A figuránk előrejutását a kilőtt denevérek landolási helyével tudjuk befolyásolni. A játékosok közül a legjobban célzó és az elsőként a trófeáért felérő játékos lesz a nyertes.

A JÁTÉK MENETE

A sorra kerülő játékosnak el kell vennie egy denevért, amit a katapultra kell helyezni. Ezután beállítja a megfelelő pozícióba, céloz, majd kilövi a denevért a kastély irányába.

A DENEVÉR REPÜLÉSE

A legelső játék előtt minden játékosnak biztosítsunk pár kört, hogy gyakorolhassák a denevérek kilövését a katapultról. Ehhez helyezzük el a denevért a katapult közepére, és bizonyosodjunk meg arról, hogy a katapult megfelelő távolságra legyen a játéktáblától (5-10 cm-re). Majd csapjunk a kezünkkel a katapultra, és a denevér máris repül! Pár tipp a kilövéshez: (idegen nyelvű játékszabály, 10. oldal)

A) A katapult hátsó részére csapjunk a kezünkkel.

B) A denevért érdemes a kilövő közepére helyezni.

C) A katapult nem hozható sem túl messzire, sem túl közelre a játéktáblához. Ellenkező esetben a denevér vagy túl közelre, vagy túl messzire fog repülni.

PONTOZÁS

A denevér a kastély felé repül. De... vajon hol fog leszállni?! *(idegen nyelvű játékszabály, 12. oldal)*

A) Kastély udvarában (1 lépés)

Abban az esetben, ha a denevér a kastély udvarában landol, a figuránkkal egy mezőt léphetünk előre.

B) A kastélyon (2 lépés)

Ha a denevérünk valahol a kastélyon landol, figuránkkal két mezőt léphetünk előre.

C) Ablakon (3 lépés)

A denevérünk átrepült az ablakon – briliáns! Figuránkkal 3 mezőt léphetünk előre.

D) Árok

Ha a denevérünk beleesett az árokba, azonnal érkezik egy szellem a segítségére. Húzzunk egy szellemkártyát a pakliból. A figuránkkal nem mozdulunk (lásd a kiegészítő rész a Szellemkártyákról).

E) Nincs találat

A denevérünk túl- vagy átrepült a kastélyon? Milyen kár – ez esetben nem tud segítségedre lenni, és a figuráddal a helyeden kell maradnod ebben a körben.

A FIGURÁK ELŐRE MOZGATÁSA *(idegen nyelvű játékszabály, 14. oldal)*

A) A figurák mozgásánál csak a szabad mezőket kell számításba venni. Ha egy mező foglalt egy másik játékos figurája által, mialatt haladnánk előre, ugorjuk át. A lépésünknel az átugrott mezőt nem kell számolni.

B) Figyelem, híd!

A híd is egy mezőnek számít. Azonban nem szabad megállni az elkorhadt hídon! Abban az esetben, ha a lépéseink száma nem elég ahhoz, hogy átjussunk vele a híd túloldalára, az előtte lévő mezőn meg kell állnunk. A megmaradt lépéseink elvesznek. Ha egy másik játékos figurája is áll a híd előtti mezőn, nekünk a mögötte lévő mezőre kell lépni, és így tovább.

SZELLEMKÁRTYÁK

Ha a denevérünk beesik az árokba, húzhatunk egy szellemkártyát a húzópakliból, amit képpel felfelé fordítva tegyünk le magunk elé:

Segítő szellemek *(idegen nyelvű játékszabály, 16. oldal)*

A segítő szellemeket csak a felhúzásuk utáni körtől használhatjuk fel. Lehetőségünk van egy időben több különböző szellemkártyát kijátszani, majd ki kell tennünk ezeket egy dobópakliba.

Fontos: a játék során egy játékosnál sem lehet egy időben háromnál több segítő szellem.

A) Második menet

Ez a szellemkártya lehetőséget biztosít egy második lépésre, ezért még egy denevért lőhetünk ki a katapulttal, egyik után a másikat. A figuránkkal mindkét landolás eredményét leléphetjük.

B) Előrehaladás

Ennek a kártyának a kijátszásával azonnal egy mezőt léphetünk előre.

C) Szellemugrás

Ennek a kártyának a kijátszásával annyi mezőt haladhatunk előre, amennyivel mögöttünk egy másik játék figurája áll. Ha a mögöttünk lévő mező egy híd, akkor a figuránkat a híd elé kell tennünk.

A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, akinek sikerül felérni a kastély utolsó lépcsőjére, megnyeri a játékot, és felemelheti a mágikus denevértrófeát.

Az utolsó lépcsőt nem kell pontos lépésszámmal elérni. A plusz lépéseket nem kell lelépni. Amint kiderült, melyik játékos lett a nyertes, a játék folytatódhat tovább is, hogy a második és a harmadik hely is legyen döntve.

JÁTÉKVARIÁCIÓK *(idegen nyelvű játékszabály, 18.oldal)*

Amint már mesterek lettünk a denevérek landoltatásában, az ártó szellemeket is bevonhatjuk a játékba:

Egyszerűen keverjük bele az ártó szellemeket a segítő szellemkártyák közé, és így már egy közös pakliba rendezve helyezzük el a kártyákat képpel lefelé fordítva. Amint valamelyik játékos egy ártó szellemet húz fel a pakliból, természetesen azonnal meg szeretne szabadulni tőle, ezért azonnal átadhatja azt egy általa választott játékos-társának, akinek a kártyát képpel felfelé fordítva maga elé kell helyeznie. Majd amint sorra kerül a játékos, az ártó szellem akcióba lendül az alábbi bosszantó dolgokkal:

A) Szemek csukva

Az ilyen kártyát birtokló játékosnak csukva kell tartania a szemét, mialatt a denevérét röpteti.

B) Kézcsere

Mindig a jobb kezeddal röpteted ki a denevért? Na, most a bal kezedet kell használnod, vagy fordítva.

C) Ártó szellem

Ha ezt a kártyát kaptad, és rád kerül a sor, annak a játékosnak, aki megajándékozott ezzel az ártó kártyával, az ártó szellem figurát el kell helyeznie a kastély valamelyik ablakába zavaró tényezőként. Amint a körödnek vége, a figurát vegyétek ki az ablakból, és helyezzétek vissza a játéktábla mellé. Ha a kilőtt denevéred pont azon az ablakon repül át, amelyben a szellem áll, figuráddal lépj előre 2 mezőt.

Az alábbiak is engedélyezettek:

– Az ártó szellem is alkalmazható mindkét második menet esetében.

– Egy játékos előtt több ártó szellemkártya is lehet. A játékosnak mindig az aktuálisat kell végrehajtania saját körében.

– Soha nem fordulhat elő, hogy két azonos ártó szellemkártya legyen egy játékos előtt.