Flatterstein vára

2-4 játékos részére, 6 éves kortól 15-25 perces játékidővel.

Egy mágikus denevér trófea 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….

„Husss” Máris elrepült egy a négy kis barát feje felett. „Gyorsan, kövessük!”- kiáltja Vicky a denevérre mutatva.

De csak óvatosan: a kastély nem csak a düledező hidak és fából készült lépcsőknek ad otthont- őrült szellemek lakhelyéül is szolgál. Közülük sem mindegyik hajlandó segíteni a kis varázslóknak…

Vajon négyük közül kinek sikerül elsőként felérnie a hőn áhított célhoz?

Tartalom (idegen nyelvű játékszabály 4-5.oldal)

1. 30 filcdenevér
2. 28 szellemkártya (14 segítő és 14 ártó szellemmel)
3. 1 denevér katapult
4. 1 ártó szellem figura (két részből állítható össze)
5. 4 játékfigura
6. 10 lépcső
7. 1 mágikus denevér trófea
8. 1 kastély
9. 1 játéktábla (kastélyudvar)

A legelső játék előtt

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

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

Fontos:

1. 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.
2. Ez után állítsuk össze az ártó szellem figuráját (idegen nyelvű játékszabály 7. oldal)

A játék előkészítése (alapjáték)

(idegen nyelvű játékszabály 8. oldal)

1. Helyezzük a játéktáblát a dobozra, olyan módon hogy a táblán és a dobozon található illesztékek megfelelően kapcsolódjanak.
2. Majd a kastély falait hajtsuk be a megfelelő helyeken és illesszük rá a játéktáblára.
3. Most már feltehetjük a célmezőt is a mágikus denevér trófeával.
4. Ez után 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 húzó paklit. Most már minden játékos választhat magának egy játékfigurát és elhelyezheti a figurájával megegyező színű start mezőre.
5. 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 helyeznie. Ez után beállítja a megfelelő pozícióba, céloz, majd kilövi a denevért a kastély irányába.

A denevér repülése

A legelső játék előtt minden játékosnak biztosítsunk pár kilövést, 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 (5-10cm-re). Majd csapjunk a kezünkkel a katapultra és a denevér máris repül.

Pár tipp a kilövéshez: (idegen nyelvű játékszabály 10. oldal)

1. a katapult hátsó részére csapjunk a kezünkkel.
2. A denevért érdemes a kilövő közepére helyezni.
3. 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)

1. Kastély udvarában (1 lépés)

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

1. A kastélyon (2 lépés)

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

1. Ablakon (3 lépés)

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

1. 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).

1. 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)

1. 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 lépésünknél az átugrott mezőt nem kell számolni.
2. 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 húzó pakliból, amelyek képpel felfelé fordítva tegyünk le magunk elé:

Segítő szellemek (idegen nyelvű játékszabály 16. oldal)

A segítő szellemeket csak a felhúzása utáni körtől használhatjuk fel. Lehetőségünk van egy időben több, különböző szellemkártyák kijátszani, majd ki kell tennünk ezeket egy dobó pakliba.

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

1. 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.

1. Előrehaladás

Ennek a kártyának a kijátszásával azonnal egy mezőt léphetünk előre.

1. 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 denevér trófeát.

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 mesteri lettünk a denevérek landoltatásában, az ártó szellemeket is bevonhatjuk a játékba:

Egyszerűen keverjük bele az ártó szellemeket a segítő szellemkártyát közé, és így már egy közös pakliba rendezve helyezzük le 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 játékostársának, akinek a kártyák képpel felfelé fordítva maga elé kell helyeznie. Majd amint sorra kerül a játékos, az ártó szellem akcióba lendül az alábbi bosszantó dolgokkal:

1. Szemek csukva

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

1. Kézcsere

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

1. 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.