

GUIDO HOFFMANN

BURG FLATTERSTEIN®



DREI
MAGIER



مترجم: هانی فتوت

تنظیم، راهنمای فارسی: مهید علی نژاد





یک خفاش جادویی در گوشه بالایی قلعه سنگ لرزان قرار گرفته شده است. این علامت آنقدر درخشان و زیباست که جادوگران کوچک ما، ویکی، کنراد، میلا و لینوس مصمم شده‌اند که هر طور شده آنرا به‌دست بیاورند. فقط مشکل این است که در راه، خفاش‌هایی هستند که آنها هم به این شیء نورانی و براق علاقه‌مند هستند...

"هوووو..." یک موجودی هم با سر و صدای زیاد، در اطراف این گروه چهار نفره در رفت و آمد است. "سریع آنرا دنبال کن!"

ویکی داد می‌زند و به علامت خفاش براق اشاره می‌کند. اما مراقب باشید: راه قلعه نه تنها دارای پل‌های معلق پوسیده و پله‌های لرزان است، بلکه در قلعه روح‌های دیوانه هم زندگی می‌کنند. این ارواح دیوانه خیلی هم میلی به کمک به چهار جادوگر قصه ما ندارند...

کدام یک از این چهار جادوگر اولین نفری خواهند بود که این مسیر ترسناک را طی خواهند کرد؟

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

ارائه‌ای از سرزمین ذهن زیبا

88482038

Follow us: @LBMiND
www.LBMiND.com

مترجم: هانی فتوت

تنظیم راهنمای فارسی: مهید علی نژاد

2-4



بالای ۶ سال

۱۵ تا ۲۵ دقیقه

طراح: گیدرو هافمن



محتویات

- A** ۳۰ خفاش پارچه‌ای
- B** ۲۸ کارت ارواح (۴ عدد ارواح مهربان، ۱۴ عدد ارواح مزاحم)
- C** ۱ خفاش انداز
- D** ۱ تمثال روح مزاحم (۲ قسمت)
- E** ۴ آدمک
- F** ۱۰ پلکان
- G** ۱ خفاش جادویی برای کوه
- H** ۱ قلعه
- I** ۱ صفحه بازی (محوطه قلعه)

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

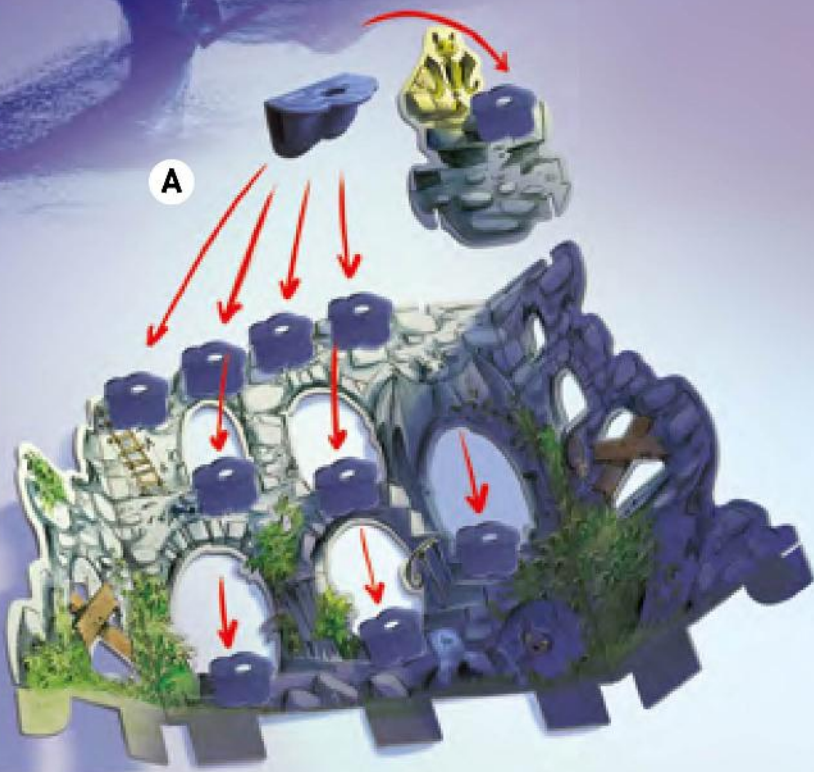
- A** 30 chauve-souris en tissu
- B** 28 cartes d'esprits (14 bons esprits, 14 démons)
- C** 1 Bat catapult
- D** 1 figurine de démon (en 2 parties)
- E** 4 figurines de jeu
- F** 10 marches d'escalier
- G** 1 coupe chauve-souris magique à emboîter
- H** 1 château
- I** 1 planche de jeu (cours du château)

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

قبل از بازی

تمام قطعات را از قلعه و محوطه قلعه خارج کنید. از صفحه پانچ شده کارت‌های ارواح و خفاش جادویی را جدا کنید.

A نه پله را در فضایی که در قلعه مشخص شده است قرار دهید و یکی را در کنار خفاش جادویی نصب کنید.

مهم:

B پله‌ها بعد بازی از صفحه جدا نمی‌شوند. شما به راحتی می‌توانید بدون جدا کردن پله‌ها جعبه را جمع کنید. این طوری برای سرهم کردن دوباره بازی کارتان ساده‌تر خواهد بود.

C سپس تمثال روح مزاحم را بسازید.

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 neuf 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.

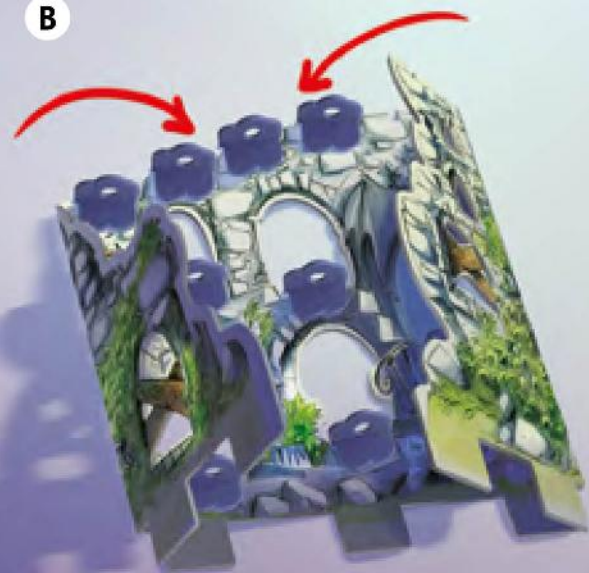
A Inserite i nove scalini nei punti predisposti all'interno del castello e uno vicino alla coppa magica del pipistrello.

Importante:

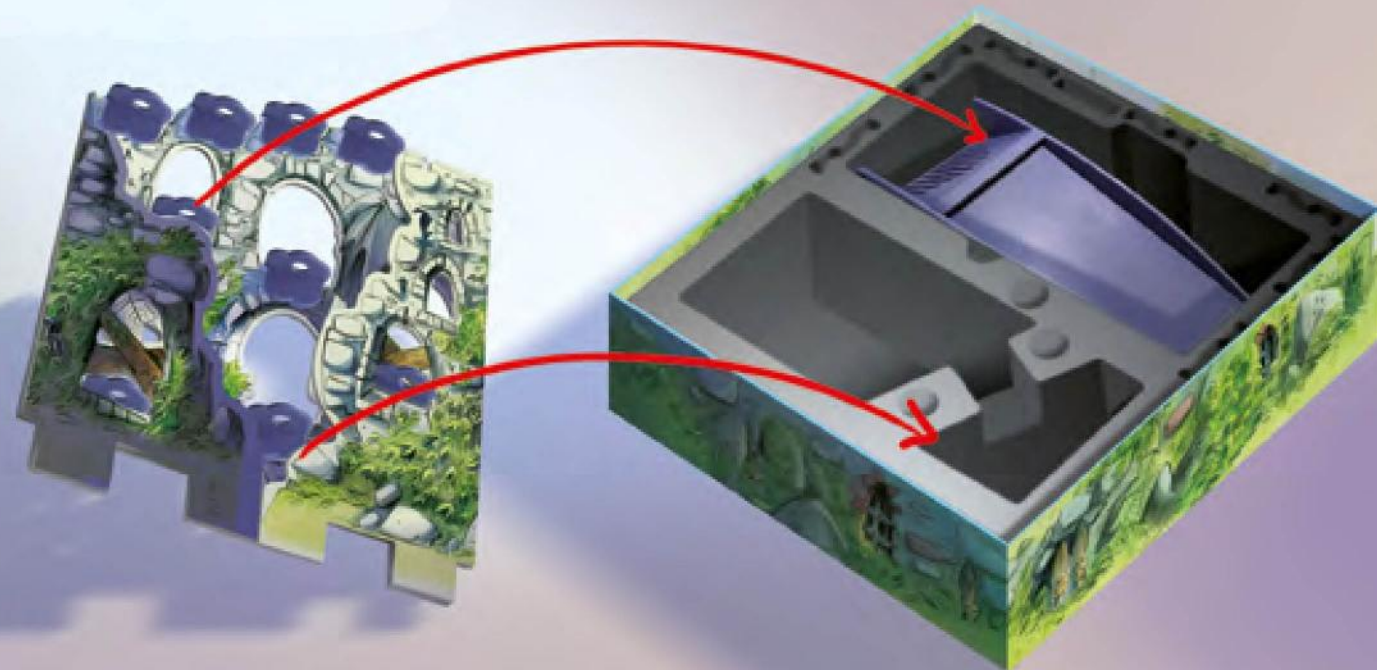
B Gli scalini non vengono rimossi dopo il gioco. Potete infatti ripiegare e chiudere il castello insieme agli scalini inseriti all'interno e riporre tutto così nella scatola. Questo rende più facile la preparazione del gioco per le partite successive.

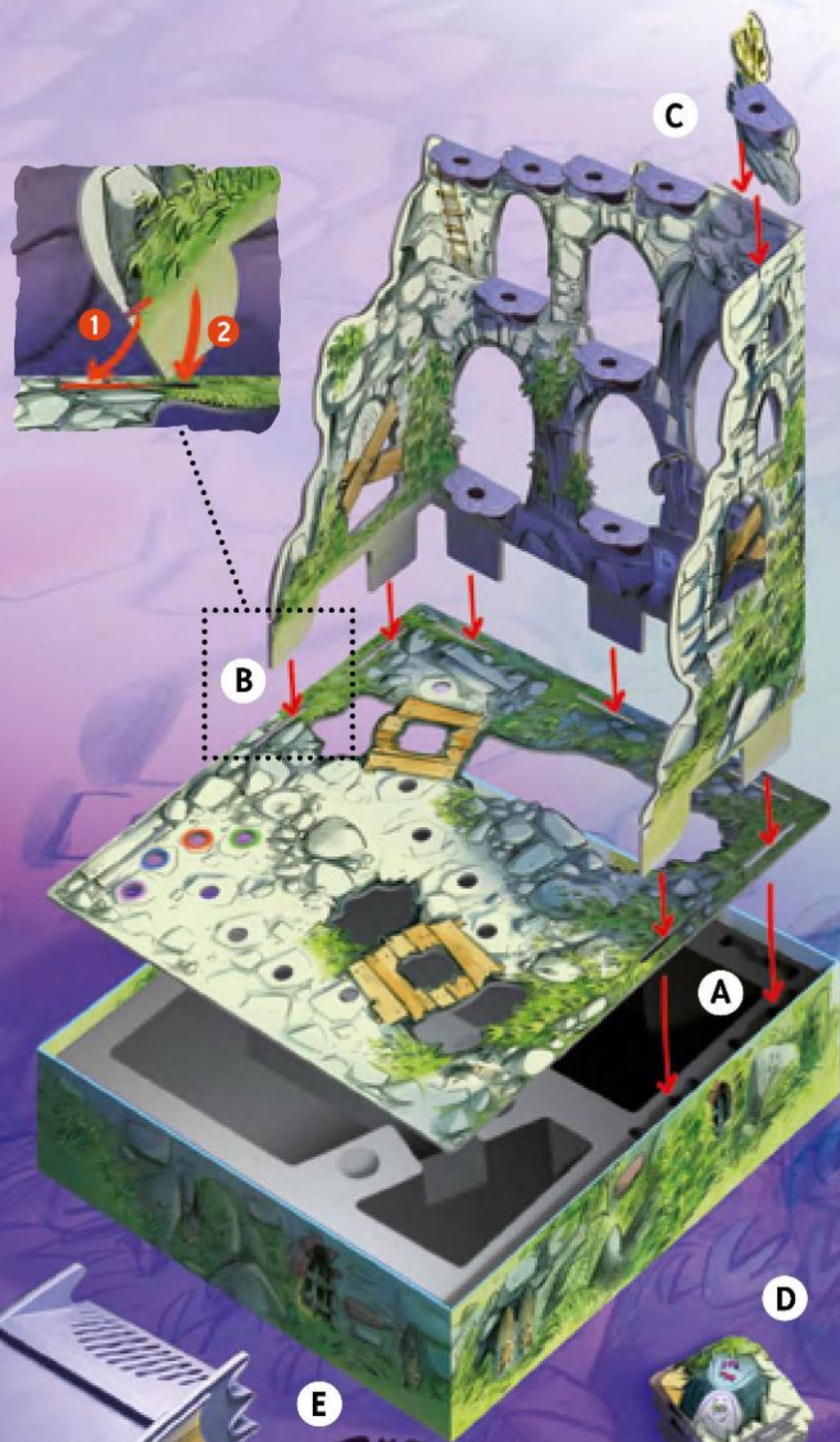
C Infine assemblate la pedina del fantasma dispettoso.

B



C





آماده بازی شدن

A موقعیت صفحه بازی در جعبه طوری باشد که شیارهای مربوط به آنها با صفحه بازی منطبق باشد.

B سپس قلعه را باز کنید و در سمت راست شیار صفحه‌ی بازی قرار دهید.

C سپس خفاش جادویی و هدف نهایی را نصب کنید.

D سپس نوبت ارواح مزاحم می‌رسد، یعنی کارت‌های ارواح با سمت قرمز رنگشان که جدا شده‌اند و به سمت روح مزاحمشان قرار گرفته‌اند. باقی کارت‌های ارواح که بر خورده‌اند به‌صورت یک ستون از کارت‌ها و به پشت در کنار بازی قرار دهید. اکنون هر بازیکن یک رنگ از آدمک‌ها را انتخاب می‌کند و در جایگاه هم رنگ خودش در موقعیت شروع بازی قرار می‌دهند.

E خفاش‌ها را طوری قرار دهید که آماده استفاده باشند.

به جوانترین بازیکن یک خفاش و خفاش اندازه داده می‌شود، این بازیکن اجازه شروع بازی را دارد و سپس بازی ادامه خواهد یافت به ترتیب حرکت عقربه‌های ساعت.

هدف از بازی

از خفاش‌انداز استفاده کنید و خفاش‌ها را به سمت قلعه پرتاب کنید. مهره‌هایتان را به جلو ببرید جایی که خفاش‌ها فرود می‌آیند. از بین شما بازیکنی که بهترین فرودها را داشته باشد اولین نفری خواهد بود که به خفاش جادویی می‌رسد و برنده بازی خواهد بود.

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.



چگونگی بازی

هنگامی که نوبت شماست، یک خفاش از مجموعه خفاش‌ها بردارید و در خفاش‌انداز قرار دهید، سپس دستگاه را طوری تنظیم کنید و طوری هدف گیری کنید که خفاش به سمت قلعه پرواز کند.

چگونه خفاش‌ها پرواز می‌کنند

هر بازیکن، دو بار حق دارد قبل از شروع بازی، خفاش‌ها را بصورت آزمایشی با خفاش‌انداز پرتاب کنند. برای این کار، یک خفاش در وسط صفحه خفاش‌انداز بگذارید و مطمئن شوید که فاصله بین خفاش‌انداز و قلعه مناسب باشد (بین ۵-۱۰ سانتی متر). سپس با دست یک ضربه به خفاش‌انداز بزنید تا خفاش به پرواز درآید.

اینجا دو نکته وجود دارد:

- A** با ضربه دست خود، مطابق شکل، بر روی خفاش‌انداز بزنید.
- B** خفاش باید در وسط قسمت جلویی خفاش‌انداز و بصورت عمودی قرار گیرد.
- C** خفاش‌انداز نباید خیلی جلو یا خیلی دورتر از قلعه قرار گیرد، در غیر این صورت، خفاش ممکن است خیلی دور برود یا به اندازه کافی پرواز نکند.

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 catapulte. 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 catapulte. A questo scopo, posiziona un pipistrello al centro della staffa posta sulla catapulte, facendo attenzione alla distanza tra catapulte e castello (distanza circa 5-10 cm). Quindi sbatti la mano sulla catapulte ed ecco che il pipistrello prende il volo.

Qualche consiglio:

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



امتیاز گرفتن

خفاش از میان آسمان پرواز می کند به سمت قلعه. اما کجا فرود خواهد آمد؟

A محوطه قلعه (۱ حرکت)

اگر خفاش بر روی محوطه قلعه فرود بیاید شما می توانید آدمک تان را یک خانه به جلو ببرید.

B قلعه (۲ حرکت)

اگر خفاش بر روی یکی از پله های قلعه فرود بیاید، شما می توانید آدمک تان را دو خانه به جلو ببرید.

C پنجره (۳ حرکت)

اگر خفاش از بین پنجره های درخشان عبور کند، شما می توانید آدمک تان را سه خانه به جلو ببرید.

D خندق

اگر خفاش در خندق ناپدید شود، یک روح، بلافاصله برای نجات می آید. یک کارت روح از دسته کارت ها بردارید. آدمک شما حرکت نمی کند (مراجعه کنید به توضیحات کارت های روح در صفحه ۱۶)

E بدون اصابت

آیا خفاش شما دور و بر قلعه افتاده است؟ چه بد!! این پرواز کمکی به شما نخواهد کرد و آدمک شما سر جایش باقی خواهد ماند

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 Douves

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)

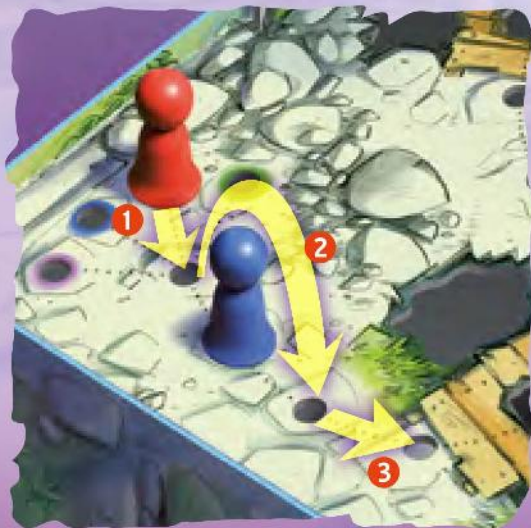
E Lancio a vuoto

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



مهره خود را جلو ببرید

A هنگامی که مهره‌تان حرکت می‌کند، فقط روی خانه‌های خالی حساب کنید. اگر خانه‌ایی توسط مهره دیگری اشغال شده است، شما باید از روی آن آدمک بپرید. شما نباید خانه‌هایی را که از آنها پریده‌اید را در حرکت تان بشمارید.

B مواظب پل باشید!!

خانه روی پل‌ها هم به عنوان یک خانه حساب کنید. اگر چه شما مجاز نیستید که روی خانه‌های لرزان پل‌ها توقف کنید. اگر امتیاز شما بیشتر از عبور از پل لرزان نیست، شما باید در خانه‌ی قبل از پل توقف کنید و امتیاز بیشتر شما از دست می‌رود. اگر آدمک دیگری در خانه قبل از پل لرزان قرار دارد، شما باید پشت این مهره قرار بگیرید و...

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



A



B



C



کارت‌های روح

اگر خفاش در خندق ناپدید شود، شما ممکن است که یک کارت از دسته کارت‌های ارواح بردارید و آنرا به رو جلوی خودتان قرار دهید.

روح مهربان

شما می‌توانید از یک روح مهربان، در دست بعد استفاده کنید. اگر شما بخواهید، می‌توانید کارت‌های ارواح مختلفی را در یک زمان بازی کنید و بعد از بازی آنها را روی هم به عنوان یک دسته کارت بازی شده قرار دهید.

مهم: شما نمی‌توانید بیش از سه کارت روح مهربان در یک زمان در جلوی خودتان داشته باشید.

A دو بار برو

اگر شما کارت دو بار برو را داشته باشید، دو بار پشت هم می‌توانید خفاش پرتاب کنید و بعد از هر پرتاب براساس امتیاز به دست آمده‌تان آدمک‌تان را حرکت دهید.

B حرکت به جلو

شما بلافاصله می‌توانید یک خانه به جلو بروید.

C پرش روح

شما می‌توانید مهره تان را تا جایی حرکت دهید که مهره‌ی جلویی شما قرار گرفته است و آدمک‌تان را پشت سر این مهره قرار دهید. اگر خانه‌ی پشت سر این مهره، خانه‌ی پل لرزان است، مهره تان را قبل از پل لرزان قرار دهید.

پایان بازی

اولین بازیکنی که به آخرین پله می‌رسد، برنده بازی خواهد بود و او برنده خفاش جادویی خواهد بود. شما لازم نیست تا عدد دقیق آخرین پله را داشته باشید، امتیازات اضافه را حساب نکنید. هنگامی که برنده مشخص شد، شما می‌توانید بازی را ادامه دهید تا ببینید نفر دوم یا سوم چه کسی است.

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.

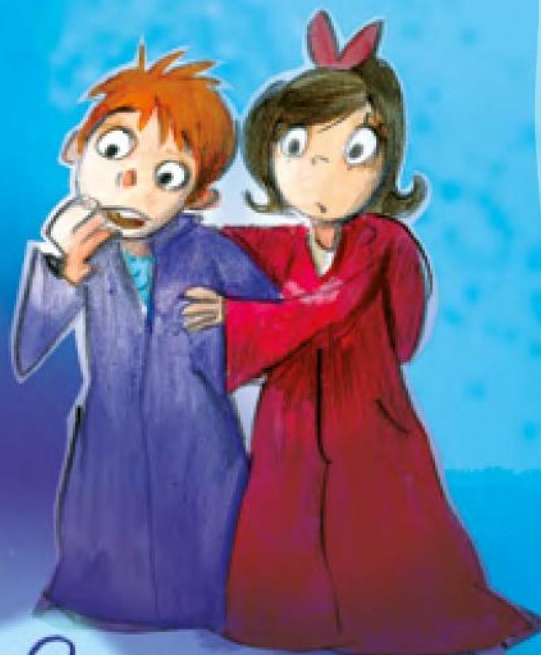
A



B



C



نسخه‌ای از بازی

هنگامی که در پرواز خفاش‌ها به سمت جایگاه‌های درست‌شان ماهر شدید، می‌توانید ارواح مزاحم را هم وارد بازی کنید:

کارت‌های ارواح مزاحم و مهربان را با هم مخلوط کرده و بُر بزنید، اکنون یک دسته از کارت‌های ارواح موجود است که به پشت قرار گرفته‌اند. اگر شما یک کارت روح مزاحم را در روند بازی بردارید، طبیعتاً باید در اولین فرصت از شر این کارت، خلاص شوید، و شما بلافاصله این کارت را به بازیکنی که شما انتخاب می‌کنید، بدهید، کسی که کارت روح مزاحم جلوی او به رو قرار می‌گیرد، در آن لحظه نوبت او خواهد شد، روح مزاحم واقعا می‌تواند در بازی ایجاد بهم‌ریختگی کند، با این حرکات:

A چشمان بسته

شما باید چشمان تان را بسته نگه دارید در حالی‌که خفاش را پرتاب می‌کنید.

B تعویض کردن دست‌ها

آیا شما همیشه از دست راست‌تان برای پرتاب خفاش‌ها استفاده می‌کنید؟ پس الان از دست چپ‌تان استفاده کنید، و برعکس.

C روح مزاحم

هنگامی‌که نوبت شماست، بازیکنی که کارت روح را دریافت کرده است، اجازه خواهد داشت تا روح را به عنوان یک مانع، بر روی پنجره بگذارد. بعد از پایان یافتن حرکت شما، روح مزاحم به کنار قلعه باز خواهد گشت. اگر خفاش به روح مزاحم برخورد کرد، شما می‌توانید دو خانه به جلو حرکت کنید.

موارد زیر نیز اعمال می‌شود:

- یک روح مزاحم در جفت حرکت‌های یک حرکت دوگانه نیز صدق می‌کند.
- ارواح مزاحم مختلف همچنین می‌تواند در جلوی یک بازیکن نمایش داده شود. آن بازیکن در حرکت بعدی‌اش تمام حرکات روح مزاحم را انجام دهد.
- هیچ‌گاه امکان ندارد که یک بازیکن دو روح مزاحم یکسان را جلوی خودش داشته باشد.

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



ارائه‌ای از سرزمین ذهن زیبا
مترجم: هانی فتوت
تنظیم، راهنمای فارسی: میبد علی‌نژاد
برای گرفتن راهنمای بازی‌ها به لانا
تلگرام سرزمین ذهن زیبا مراجعه کنید:

@LBMiND
www.LBMiND.com
88482038