



In de bovenste hoek van de oude burcht Fladderstein staat een magische vleermuisbokaal. Die glinstert zo mooi dat de kleine tovenaars Vicky, Conrad, Mila en Linus hem heel graag willen hebben. Maar, alleen de kleine vleermuizen kennen de geheimzinnige weg ernaartoe.

“Zoef!”. Daar vliegt er weer één langs de neuzen van de 4. “Snel, erachteraan!”, roept Vicky, waarbij ze naar de vleermuis wijst.

Maar pas op! In de oude burcht schuilen naast rottende bruggen en wiebelende treden ook eigenaardige spoken. En die schieten de kleine tovenaars niet altijd te hulp...

Wie van de 4 is als eerste bij de bokaal?



**A****C**

30x

**D**

4x



6x



6x



4x



4x

**E****F**

## Spelmateriaal

- A** Speelbord (burchthof)
- B** 1 burcht
- C** 30 stoffen vleermuizen
- D** 28 spookfiches  
(14 hulpspoken, 14 plaaggeesten)
- E** 1 speelstuk "plaaggeest" (2-delig)
- F** 1 magische vleermuisbokaal
- G** 4 pionnen
- H** 10 traptreden
- I** 1 vleermuiskatapult

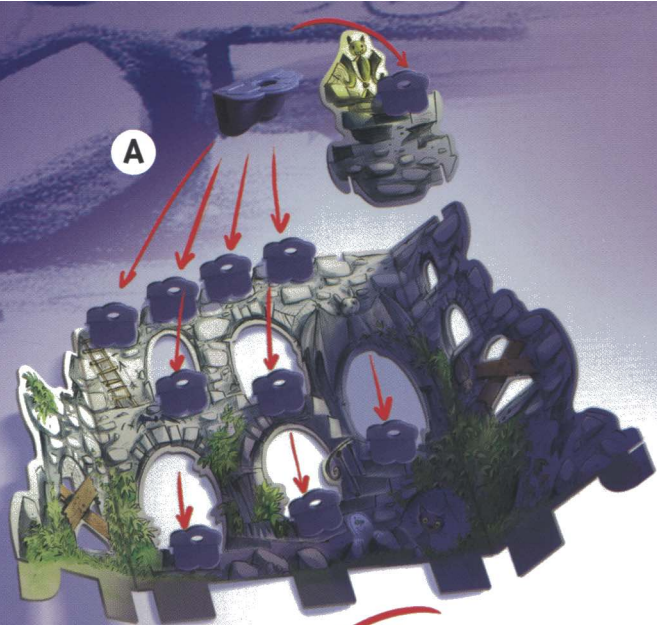
### De spelregels

**G****H**

10x

**I**





**A**

## Voor het eerste spel

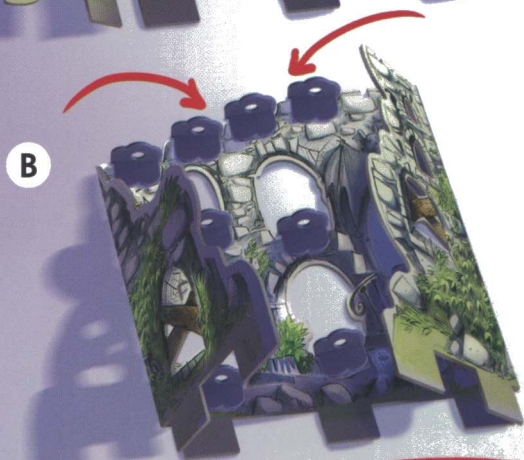
Druk voorzichtig alle kartonnen onderdelen uit de burcht, het burchthof en het stanstableau.

**A** Klik 9 traptreden op de daarvoor bedoelde velden in de burcht en 1 naast de magische vleermuisbokaal.

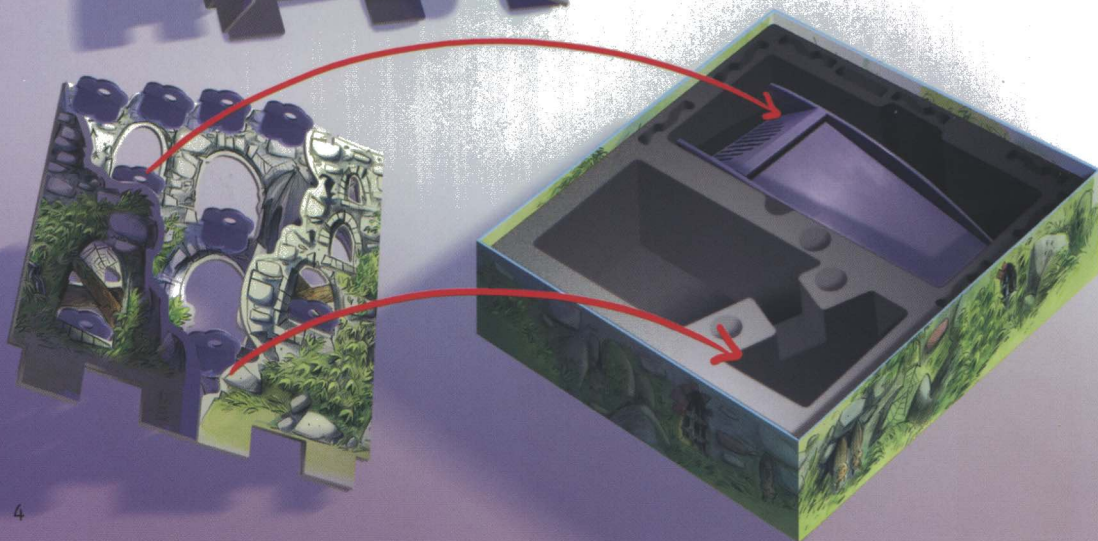
### Belangrijk:

**B** Het is niet nodig om de traptreden na afloop van het spel los te maken. De burcht past, met traptreden en al, opgevouwen in de doos. Dat versnelt het opbouwen van het volgende spel.

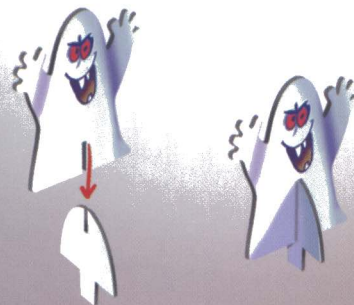
**C** Zet tot slot het speelstuk "plaaggeest" in elkaar.



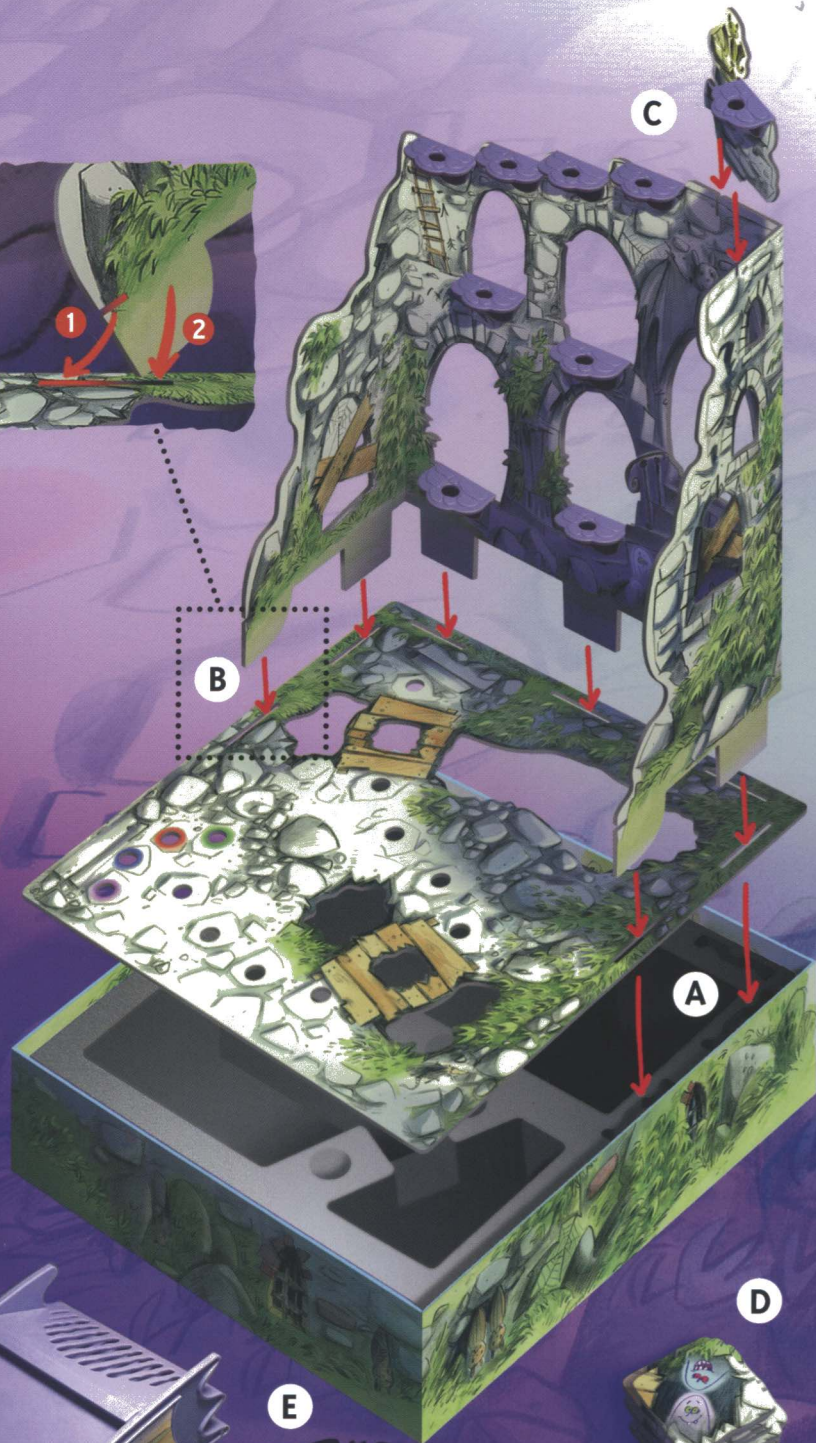
**B**



**C**







## Vorbereitung (basisspel)

**A** Leg het spelbord zo in de doos dat de gleuven met die in de doos overeenstemmen.

**B** Klap de burcht uit en klik deze in de passende gleuven van het spelbord.

**C** Bevestig nu het doelveld met behulp van de magische vleermuisbokaal.

**D** Leg de plaaggeestfiches (met rode achterkant) en het speelstuk "plaaggeest" opzij (deze zijn uitsluitend voor de variant nodig). Schud de overige spookfiches en leg deze als gedekte stapel naast het spelbord. Iedere speler kiest een pion en zet deze op het startveld met de corresponderende kleur.

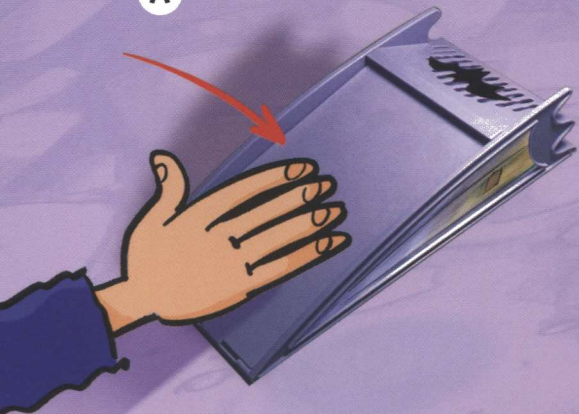
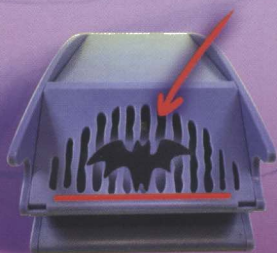
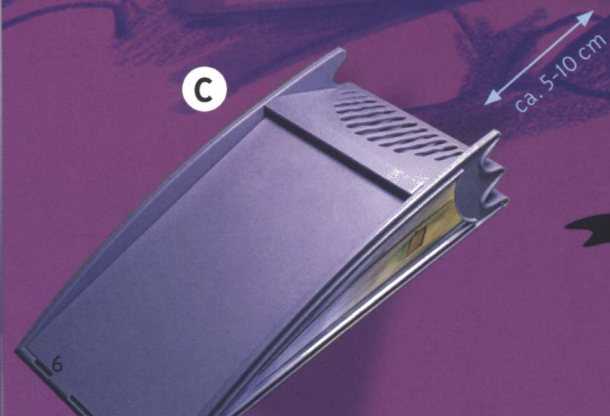
**E** Leg de vleermuizen klaar voor gebruik.

De jongste speler krijgt een vleermuis en de katapult, want hij mag beginnen. Er wordt met de klok mee gespeeld

## Kort speloverzicht

De spelers schieten vleermuizen met behulp van de katapult richting de burcht. De plek waar een vleermuis landt bepaalt hoeveel treden een pion vooruit mag. Wie het beste mikt, komt als eerste bij de magische bokaal aan en wint het spel.



**A****B****C**





## Spelverloop

De speler die aan de beurt is, neemt een vleermuis uit de voorraad en legt deze op de katapult. Hij brengt de katapult in stelling, mikt goed en schiet de vleermuis richting de burcht.

### Hoe vliegen vleermuizen?

Laat voor het eerste spel alle spelers een paar keer oefenen om met de katapult een vleermuis weg te schieten. Leg daartoe een vleermuis op de plank van de katapult en zorg ervoor dat er voldoende afstand tussen de katapult en de burcht is (ongeveer 5-10 cm). Sla daarna met de hand op de katapult en de vleermuis vliegt.

### Een paar tips:

- A** Het is verstandig om de katapult ergens achteraan te raken.
- B** Leg de vleermuis precies in het midden van de plank.
- C** Zorg ervoor dat de katapult niet te dichtbij, maar ook niet te ver van de burcht ligt. Anders kan het gebeuren dat de vleermuis te ver of juist te kort vliegt.



## Puntentelling

De vleermuis vliegt door de lucht richting de burcht, maar waar landt hij?

**A Burchthof** (1 stap)

Landt de vleermuis in het burchthof, dan zet de speler zijn pion **1 veld** vooruit.

**B Burcht** (2 stappen)

Landt de vleermuis op een traprede of op de burcht zelf, dan zet de speler zijn pion **2 velden** vooruit.

**C Raam** (3 stappen)

Is de vleermuis door een raam gevlogen, dan zet de speler zijn pion **3 velden** vooruit.

**D Burchtgraf** (1 spookfiche)

Verdwijnt de vleermuis in één van de burchtgraven, dan schiet er direct een spookfiche. De speler trekt het bovenste spookfiche. Zijn pion gaat niet vooruit. Zie blz. 10 voor een overzicht van de spookfiches.

**E Gemist** (0 stappen)

Is de vleermuis langs of over de burcht gevlogen, dan kan hij de speler helaas niet helpen. Diens pion blijft in deze ronde staan.







## Pion vooruitzetten

**A** Een speler die zijn pion vooruitzet, telt uitsluitend vrije velden. Komt zijn pion dus langs pionnen van andere spelers, dan springt hij daar overheen zonder het veld met een pion mee te tellen.

### **B Pas op, een brug!**

Een (rotte) brug geldt ook als een veld, maar de pion van een speler mag zijn beurt niet op een brugveld eindigen. Heeft een speler niet voldoende stappen om de brug over te steken, dan blijft hij op het veld vóór de brug staan. Zijn extra stap vervalt. Staat er al een pion op het veld voor de brug, dan zet hij zijn pion op het veld daarvoor, enzovoort.

**A**



**A**



**B**





A



B



C



## Spookfiches

Valt de vleermuis van een speler in een van de burchtgraven, dan trekt hij een spookfiche van de gedekte stapel en legt het open voor zich neer.

### Hulpspook

De speler mag een hulpspook pas vanaf zijn volgende beurt inzetten. Het is toegestaan om meer hulpspoken tegelijk in te zetten. Leg deze na gebruik op de aflegstapel.

**Belangrijk:** een speler mag niet meer dan 3 hulpspoken tegelijkertijd voor zich hebben liggen.

### A Dubbele poging

De speler mag in zijn beurt nog een vleermuis richting de burcht schieten. Na elke poging handelt hij meteen de gevolgen af.

### B Pion vooruitzetten

De speler zet zijn pion 1 veld vooruit.

### C Spooksprong

Zet je pion vooruit totdat je de eerstvolgende pion tegenkomt. Laat je pion op het veld daarachter staan. Is dit veld een brug, zet je pion dan zoals gebruikelijk op het veld vóór de brug.

## Einde van het spel

De speler die als eerste de laatste traptrede bereikt, wint het spel en daarmee de magische vleermuisbokaal. De pion van een speler hoeft niet precies op de laatste traptrede te eindigen. Overtollige stappen vervallen. De andere spelers kunnen eventueel om de tweede plaats doorspelen.



A



B



C



## Variant

Deze variant raden we uitsluitend aan voor gevorderde vleermuisschieters.

Schud bij de voorbereiding alle spookfiches (hulpspoken en plaaggeesten) door elkaar. Deze vormen de gedekte stapel spookfiches. Trekt een speler een plaaggeest, dan geeft hij deze direct aan een andere speler naar keuze, die het fiche open voor zich neerlegt. Als deze speler aan de beurt komt, moet hij de aanwijzingen op het plaaggeestfiche opvolgen.

### A Ogen dicht

De speler moet tijdens het wegschieten van de vleermuis zijn ogen gesloten houden.

### B Handwissel

De "schiethand" van de speler verandert. Schiet hij altijd met rechts? Dan moet hij nu met links schieten (of andersom).

### C Plaaggeest

Als de speler met dit fiche aan de beurt is, klikt de speler die het aan hem heeft gegeven het speelstuk "plaaggeest" als hindernis in één van de ramen. Leg het speelstuk na de schietpoging weer naast de burcht. Blijft de vleermuis aan het speelstuk "plaaggeest" hangen, dan mag de speler zijn pion **2 velden vooruitzetten**.

### Verder gelden de volgende spelregels:

- Een plaaggeestfiche geldt voor beide pogingen van een hulpspookfiche "Dubbele poging".
- Er kunnen meerdere plaaggeestfiches voor een speler liggen. Deze moet in dat geval alle bijbehorende acties bij zijn volgende schietpoging uitvoeren.
- Er mogen niet **2 dezelfde** plaaggeestfiches voor een speler liggen.