



Ravensburger® Spiele Nr. 22 316 9  
 Lizenz: Big Ideas  
 Illustration: Graham Howells  
 Design: DE Ravensburger,  
 KniffDesign (Spielanleitung)  
 Foto: Christof Herdt, Becker Studios  
 Redaktion: Stefanie Fimpel

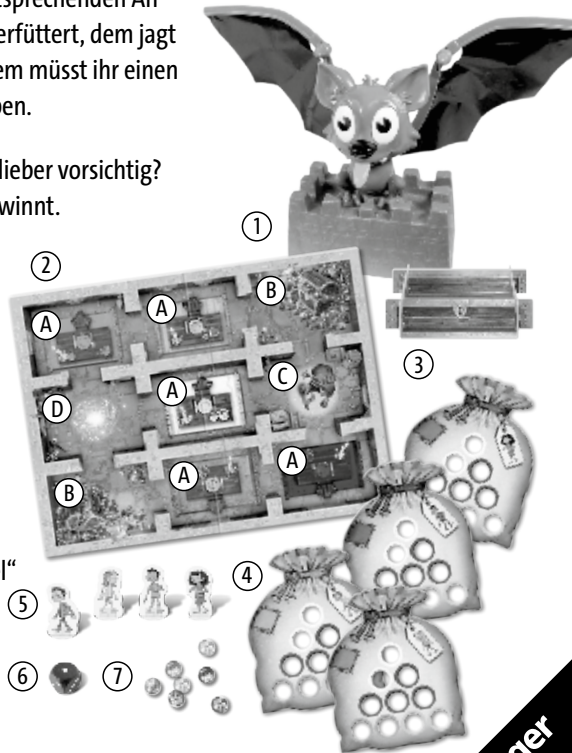
*Ein flattriges Sammelspiel  
 für 2 bis 4 unerschrockene Edelsteinjäger von 4 bis 99 Jahren*

Mit einem „Wumms“ springt Flippi nach oben und flattert wie wild mit den Flügeln! Was ist bloß mit der launischen Fledermaus los? Flippi Flatter ist hungrig und will gefüttert werden. **1, 2 oder 3-mal** – ihr entscheidet, wie oft ihr Flippis Zunge drücken wollt! Stellt ihr sie zufrieden, werdet ihr mit der entsprechenden Anzahl an Edelsteinen belohnt. Wer sie aber überfüttert, dem jagt Flippi einen ordentlichen Schrecken ein! Zudem müsst ihr einen bereits gesammelten Edelstein wieder abgeben.

Füttern oder nicht? Seid ihr mutig oder doch lieber vorsichtig? Wer Flippis Appetit am besten einschätzt, gewinnt.

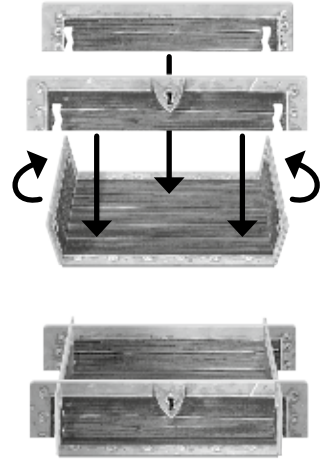
**Inhalt**

- ① 1 Spielgerät (Flügel liegen separat bei)
- ② 1 Spielplan mit folgenden Räumen:
  - Ⓐ Speisezimmer
  - Ⓑ Schatzkammern
  - Ⓒ Raum mit dem Dieb
  - Ⓓ Raum mit dem „magischen Wirbel“
- ③ 1 Schatzkiste
- ④ 4 Säcke
- ⑤ 4 Spielfiguren und 4 Kunststofffüße
- ⑥ 1 Würfel
- ⑦ 50 Edelsteine (jeweils 10 in den Farben Rot, Blau, Gelb, Grün und Weiß)



## Vor dem ersten Spiel

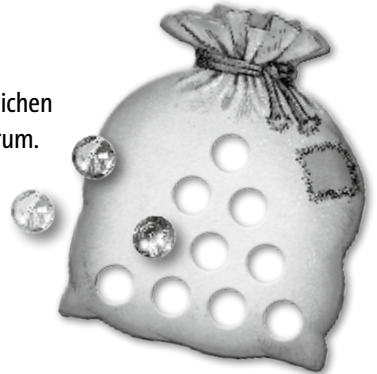
- Nehmt Flippi und ihre Flügel aus dem Schutzkarton heraus.
- Steckt die Flügel auf die Halterungen. Wie Flippi mit angesteckten Flügeln aussieht, seht ihr auf der nächsten Seite. Sollte sich einmal ein Flügel lösen, steckt ihr ihn einfach wieder zurück auf die Halterung.
- Drückt Flippi Flatter nach unten, bis sie einrastet. Faltet und hängt ihre Flügel ein, wie im Einstiegsspiel im Punkt „Flippi beruhigen“ beschrieben.
- Benötigt werden 3 Batterien vom Typ AA/LR6 1,5 Volt. Das Einlegen sollte ein Erwachsener übernehmen.
- Löst alle Inhalte aus den Stanztafeln.
- Steckt die Spielfiguren in die 4 Kunststofffüße.
- Klappt die Schatzkiste an den beiden kurzen Seiten hoch und steckt die Seitenwände wie abgebildet von oben in die dafür vorgesehenen Schlitzze.



## EINSTIEGSSPIEL für jüngere Kinder

### Vorbereitung

- Stellt **Flippi Flatter** in die Tischmitte. Damit ihr sie gut erreichen könnt, setzt ihr euch idealerweise im Halbkreis um sie herum.
- Jeder Spieler nimmt sich einen **Sack**. Die Seite *ohne* Farbumrandungen zeigt nach oben.
- Füllt die **Edelsteine** in die **Schatzkiste**.
- Nicht benötigt werden: der Spielplan, die Spielfiguren und der Würfel.



### Ziel des Spiels

Als Erster seinen Sack mit 10 Edelsteinen (Farbe egal) zu füllen.

### Und los geht's

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der jüngste Mitspieler beginnt.

Schiebt den Schiebeschalter, der sich auf der Rückseite des Turms befindet, auf ON.



## Flippi Flatter füttern:

Wer an der Reihe ist entscheidet und sagt an, wie oft er Flippi Flatter füttern möchte: **1, 2 oder 3-mal?**

Du fütterst Flippi, indem du ihre Zunge mit dem Finger nach unten drückst, bis du ein leises „Klick“ hörst.

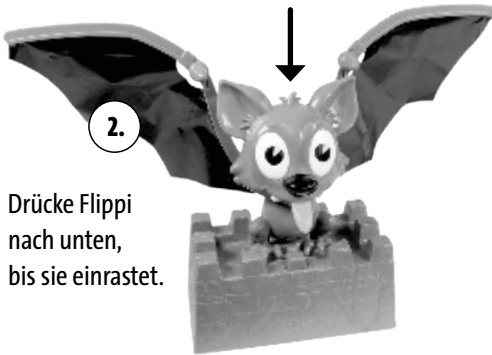


- **Flippi bleibt ruhig:** Zum Dank fürs Füttern belohnt Flippi dich mit Edelsteinen. So oft du gefüttert hast, so viele Edelsteine darfst du aus Flippis Schatztruhe nehmen und in die Lochstanzungen deines Sacks legen. Danach ist dein Zug zu Ende.
- **Flippi flattert wild mit ihren Flügeln:** Lege **einen** deiner gesammelten Edelsteine zurück in Flippis Schatzkiste. Du hast noch keinen in deinem Sack liegen? Glück gehabt! Nun musst du Flippi wieder beruhigen. Danach ist dein Zug zu Ende.

### Flippi beruhigen:

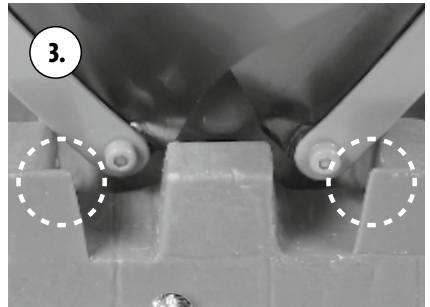
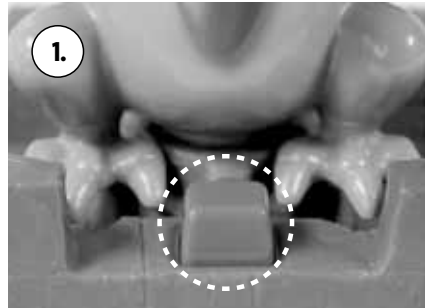
Bitte die Reihenfolge der Aktionen beachten!

1. Drücke auf den Knopf (mittlere Zinne) unterhalb von Flippis Zunge. Sie hört auf zu flattern.



2. Drücke Flippi nach unten, bis sie einrastet.

3. Falte Flippis Flügel und hänge die Flügelspitzen wie abgebildet hinter die Verlängerungen der Zinnen.



## Ende des Spiels

Wer als Erster seinen Sack mit 10 Edelsteinen gefüllt hat, gewinnt.

**Hinweis:** Vergesst nicht, Flippi Flatter nach dem Spiel auszuschalten (Schalterposition OFF).



# Das Fütterspiel für SCHRECKERPROBTE EDELSTEINSAMMLER

## Vorbereitung

- Stellt **Flippi Flatter** so in die Tischmitte, dass alle sie gut erreichen können.
- Legt den zusammengesetzten **Spielplan** vor Flippi Flatter.
- Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur** und den **Sack**, der dieselbe Spielfigur zeigt. Die Seite **mit** den Farbumrandungen zeigt nach oben.
- Füllt die **Edelsteine** in die **Schatzkiste**.
- Legt den **Würfel** bereit.



## Ziel des Spiels

Als Erster seinen Sack mit zwei Edelsteinen jeder Farbe zu füllen.



## Und los geht's

Zum Start stellt ihr eure Spielfiguren in **eine** der beiden Schatzkammern.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt eine Fledermaus gesehen hat, beginnt.

Schiebt den Schiebeschalter (Rückseite des Turms) auf ON.

1. Wer an der Reihe ist, **würfelt und zieht** entsprechend der Augenzahl einen, zwei oder drei Räume weiter. Du darfst deine Spielfigur nur durch offene Durchgänge ziehen, nicht durch geschlossene Mauern. Es ist nicht erlaubt, in einem Zug vor- und zurückzuziehen. Mehrere Spielfiguren dürfen in einem Raum stehen.
2. Je nachdem in welchen Raum du deine Spielfigur ziehst, findet eine der nachfolgend beschriebenen Aktionen statt. Danach endet dein Zug.

## Die Burg hat folgende Räume:

### Speisezimmer in den Farben Rot, Blau, Gelb, Grün und Weiß:

Du **musst** Flippi Flatter füttern. Du fütterst Flippi, indem du ihre Zunge mit deinem Finger nach unten drückst, bis du ein leises „Klick“ hörst. Entscheide und sage an, wie oft du das tun möchtest: **1, 2 oder 3-mal?** Die Farbe des Zimmers bestimmt die Edelsteinfarbe, mit der du für das Füttern belohnt wirst.



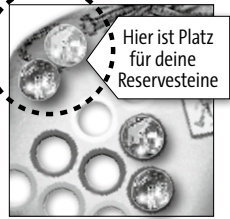
- **Flippi bleibt ruhig:** Zum Dank fürs Füttern belohnt Flippi dich mit Edelsteinen. So oft du gefüttert hast, so viele Edelsteine darfst du aus Flippis Schatztruhe nehmen und in die farbgleich umrandeten Lochstanzungen deines Sacks legen.

**Beispiel mit zwei Steinen:**

Du stehst im **blauen** Speisezimmer und hast Flippis Zunge **zwei Mal** erfolgreich gedrückt. Zum Dank erhältst du **zwei blaue Edelsteine**, die du in die **blau umrandeten Lochstanzungen** deines Sacks ablegst.

**Beispiel mit drei Steinen:**

Du stehst mit deiner Spielfigur im **roten** Speisezimmer. Du hast Flippis Zunge **drei Mal** gedrückt. Flippi bleibt ruhig. Nimm dir **drei rote Edelsteine!** Zwei davon legst du in die **rot umrandeten Lochstanzungen** deines Sacks. **Was passiert mit dem überzähligen dritten Stein, den du zum Sieg eigentlich gar nicht brauchst? Lege diesen „Reservestein“ auf deinen Sack! Wenn du Flippi einmal überfüttert haben solltest, kannst du ihn wieder abgeben.**



- **Flippi flattert wild mit ihren Flügeln:**

Lege **einen** deiner gesammelten Edelsteine zurück in Flippis Schatzkiste. Du hast noch keinen in deinem Sack liegen? Glück gehabt!

Nun musst du **Flippi** wieder **beruhigen**.

Beachte hierzu die Beschreibung im Einstiegsspiel.

**Schatzkammer:**

Nimm dir einen Edelstein in beliebiger Farbe aus Flippis Schatzkiste (ohne sie zu füttern) und lege ihn in deinen Sack.

**Raum mit dem Dieb:**

Du darfst bei einem beliebigen Mitspieler einen Edelstein deiner Wahl „klauen“, oder einen Edelstein beliebiger Farbe aus Flippis Schatzkiste nehmen (ohne sie zu füttern). In beiden Fällen legst du den Edelstein in deinen Sack.

*Hinweis: Sollte eine Edelsteinfarbe in Flippis Schatzkiste nicht mehr vorhanden sein, kommst du nur über „Klauen“ an die von dir benötigten Edelsteine.*

**Raum mit dem „magischen Wirbel“:**

Von hier aus fliegt deine Spielfigur in einen beliebigen anderen Raum. Führe dann die Aktion dieses Raumes aus.



**Ende des Spiels**

Wer als Erster zwei Edelsteine jeder Farbe gesammelt hat, gewinnt.

*Hinweis: Vergesst nicht, Flippi Flatter nach dem Spiel auszuschalten (Schalterposition OFF).*

# Allgemeine Informationen zur Pflege und Benutzung von Flippi Flatter

## Verwendung von Batterien

Flippi Flatter arbeitet mit drei 1,5 V Batterien vom Typ AA/LR6. Das Austauschen der Batterien muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich an der Unterseite des Spielgeräts. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen und Abbildungen im Fach übereinstimmen und verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

## Sicherheitshinweise

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

## Pflegehinweise

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Flippi Flatter nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in Flippi Flatter eindringen.
- Flippi Flatter darf nicht auseinandergenommen werden.
- Schalten Sie Flippi Flatter nach dem Spiel aus (Schalterposition OFF).

## Erste Hilfe bei Problemen

Falls Flippi Flatter nicht wie erwartet funktioniert, versuchen Sie bitte zunächst folgende Maßnahmen:

- Prüfen Sie, ob Flippi Flatter eingeschaltet ist.
- Prüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind.
- Legen Sie frische Batterien ein.
- Schalten Sie Flippi Flatter für einige Sekunden aus.
- Falls die Probleme dadurch nicht beseitigt werden, entfernen Sie die Batterien bitte für einige Minuten und versuchen Sie es dann erneut.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten zur Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

**Achtung.** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Bitte Anleitung aufbewahren!