

EN, ES, FR, NL, DE, HU, SI, CZ, UA, RU



DREAMS
AND NIGHT
CREATURES



www.marbushka.com

Cooperative game: Age: 4+ • Number of players: 1-5 • Duration: 15 min

Have you ever wondered where those beautiful dreams come from? And why they are so rare? Every night, they embark on an adventurous journey on the backs of the Night Creatures. They cross the Moon Meadow and the River of Stars, but in the end, Sir Sleepless is waiting to steal the dreams away. Will you help the Night Creatures to protect the dreams and safely deliver them to the children?

Content of the game: 1 board, 1 willow bed (A), 1 turtle (B), 1 fish (C), 2 Moon bonus tiles (D), 5 Night Creatures (E), Sir Sleepless (F), 1 die

Aim of the game: The Night Creatures have to cross the River of Stars on the back of the magical fish and turtle to bring beautiful dreams to kids. The players have to help them to do it safely and in time without being caught by Sir Sleepless.

Setting up the game (fig2): Place the board in the middle. Assemble the willow bed with ONE child character of your choice (fig1) and put it on the dark blue area. Place the Night Creatures on the starting fields on the outer bank of the river and Sir Sleepless on the middle field on the opposite bank. Put the fish on the left lake and the turtle on the first river field. Place the die and the bonus tiles next to the board.

Playing the game: The youngest player starts, then the game goes on in a clockwise direction. All the players in their turn roll the die and follow the instruction on it. *Remember: as it is a cooperative game the players can discuss which character should be move and where, but the rolling player decides.*

Roll the die and see what colour you get:

White: move the Night Creature of your choice one field horizontally or vertically but not diagonally.

Blue: Move the fish OR the turtle one space towards the purple rock. Any character on their back moves with them. When the fish or the turtle reaches the right lake, that means it arrived home and cannot be moved anymore. If both reach it, the Night Creatures can no longer cross the river. *Important: The fish and the turtle cannot be on the same field during the journey.*

Purple: Move Sir Sleepless one field right towards the purple rock. If he is already on the rightmost field, he moves left instead.

Orange: Move Sir Sleepless one field left towards the orange rock. If he is already on the leftmost field, he moves right instead.

- Maximum two Night Creatures can be on the same field.
- Once a creature has arrived at the willow bed, it can no longer be moved.
- If Sir Sleepless arrives on a field where a Night Creature stands, he catches the beautiful dream it carries, and the game ends.

After performing the action, the turn passes to the next player.

Moon bonus tiles: These 2 tiles are shared and can be played any time during the game, when you don't want to move a character, even if the die says to move it. Sir Sleepless, the turtle and the fish can stay in their place. Once a tile has been played, it will be out of the game (Put it back in the box).

End of the game

Everyone wins if all Night Creatures reach the Willow bed.

The game stops and everyone loses if:

- Sir Sleepless catches a Night Creature
- Any Night Creature ends at the right lake on the back of the fish or the turtle
- Both the fish and the turtle reach the right lake before all Night Creatures cross the river.

With younger players or for an easier game, use only 4 Night Creatures.

Juego cooperativo: Edad: 4+ • Número de jugadores: 15 • Duración: 15 min

¿Alguna vez te has preguntado de dónde vienen esos hermosos sueños? ¿Y por qué son tan escasos? Cada noche, en su viaje lleno de aventuras a lomos de los Guardianes de Sueños, cruzan el Prado Lunar y el Río de Estrellas. Sin embargo, durante su travesía, el Señor Insomnio acecha, esperando robarles los sueños. ¿Te unirás a los Guardianes de Sueños para proteger y asegurar la entrega de los sueños a los niños?

Contenido del juego: 1 tablero, 1 Cama del Sauce (A), 1 tortuga (B), 1 pez (C), 2 fichas de bonificación de luna (D), 5 Guardianes de Sueños (E), Señor Insomnio (F), 1 dado.

Objetivo del juego: los Guardianes de Sueños tienen que cruzar el Río de Estrellas a lomos del pez y la tortuga mágicos para repartir hermosos sueños a los niños. Los jugadores debéis ayudarlos a hacerlo de manera segura y a tiempo sin que el Señor Insomnio los atrape.

Preparación del juego (fig2): Colocad el tablero en el centro. Ensamblad la Cama del Sauce en la que podéis acostar UN personaje infantil de vuestra elección (fig1) y colocadla en el área de color azul oscuro. Colocad los Guardianes de Sueños en las casillas de inicio en la orilla exterior del río y al Señor Insomnio en la zona central en la orilla opuesta. Colocad el pez en el lago de la izquierda y la tortuga en la primera casilla del río. Colocad el dado y las fichas de bonificación al lado del tablero.

Desarrollo del juego:

- comienza el jugador más joven y luego el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Todos los jugadores, por turnos, tiran el dado y siguen las instrucciones según el color obtenido.
- Los movimientos posibles son: blanco (Guardianes de Sueños), azul (pez o tortuga), violeta (Señor Insomnio a la derecha), naranja (Señor Insomnio a la izquierda)
- los jugadores pueden discutir cuál es el mejor movimiento, pero el jugador que lanzó el dado toma la decisión final

Reglas del juego:

El jugador que tira el dado, mira qué color obtiene:

Blanco: elige un Guardian de Sueños y muévelo una casilla hacia adelante o hacia un lado, pero recuerda, ¡no se puede mover en diagonal!

Azul: mueve el pez o la tortuga una casilla hacia la roca violeta. Cualquier personaje que esté sobre su lomo, se mueve con ellos. Cuando el pez o la tortuga llegan al

lago correcto, significa que han llegado a casa y ya no se pueden mover. Si ambos la alcanzan, los Guardianes de Sueños ya no podrán cruzar el río. *Importante: El pez y la tortuga no pueden estar en la misma casilla durante el recorrido.*

Violeta: Mueve al Señor Insomnio una casilla a la derecha, en dirección a la roca violeta. Si ya está en la casilla más a la derecha, entonces debe moverse a la izquierda.

Naranja: Mueve al Señor Insomnio una casilla a la izquierda en dirección a la roca naranja. Si ya está en la casilla más a la izquierda, entonces debe moverse a la derecha.

- En una misma casilla, únicamente puede haber un máximo dos Guardianes de Sueños.
- Una vez que un Guardian de Sueños ha llegado a la Cama del Sauce, ya no se puede mover.
- Si el Señor Insomnio llega a una casilla donde se encuentra un Guardian de Sueños, le robará el hermoso sueño que lleva consigo y el juego termina.

Después de realizar la acción, el turno pasa al siguiente jugador.

Fichas de bonificación de luna: Estas 2 fichas se comparten y se pueden jugar en cualquier momento durante el juego, cuando no queráis mover un personaje, incluso si el dado dice que lo mováis. El Señor Insomnio, la tortuga y el pez pueden quedarse en su lugar. Una vez que se haya utilizado una de estas fichas de bonificación, quedará fuera del juego (devuélvela a la caja).

Fin del juego

Ganamos todos si logramos que todos los Guardianes de Sueños lleguen a la Cama del Sauce sin ser atrapados por el Señor Insomnio. Pero si el Señor Insomnio atrapa alguno, entonces, tristemente, todos perdemos.

El juego se detiene y todos pierden si:

- El Señor Insomnio atrapa un Guardian de Sueños
- Cualquier Guardian de Sueños termina en el lago donde se encuentra de la roca violeta (a la derecha) a lomos del pez o la tortuga.
- Tanto el pez como la tortuga llegan al lago donde se encuentra la roca violeta (a la derecha) antes de que todos los Guardianes de Sueños crucen el río.

Con jugadores más jóvenes o para un juego más fácil, utilizad solo 4 Guardianes de Sueños.

Jeu coopératif : Âge : 4+ • Nombre de joueurs : 1-5 • Durée : 15 min

Vous êtes-vous déjà demandé d'où viennent ces beaux rêves ? Et pourquoi ils sont si rares ? Chaque nuit, ils se lancent dans un voyage aventureux sur le dos des Créatures de la Nuit. Ils traversent la Prairie de la Lune et la Rivière des Etoiles, mais à la fin, Sire Insomniaque attend pour voler les rêves. Aidez-vous les Créatures de la Nuit à protéger les rêves et à les livrer en toute sécurité aux enfants ?

Contenu du jeu : 1 plateau, 1 lit sous le saule (A), 1 tortue (B), 1 poisson (C), 2 tuiles bonus Lune (D), 5 Créatures de la Nuit (E), Sire Insomniaque (F), 1 dé

But du jeu : Les Créatures de la Nuit doivent traverser la Rivière des Etoiles sur le dos du poisson et de la tortue magiques pour livrer de beaux rêves aux enfants. Les joueurs doivent les aider à le faire en toute sécurité et à temps sans se faire surprendre par Sire Insomniaque.

Mise en place du jeu (fig2) : Placez le plateau au milieu. Assemblez le lit sous le saule avec le personnage enfant (fig1) et posez-le sur la zone bleu foncé. Placez les créatures de la Nuit sur les emplacements de départ sur la rive gauche de la rivière et Sire Insomniaque sur l'emplacement du milieu sur la rive opposée. Placez le poisson sur le lac de gauche et la tortue à droite sur la première case de rivière. Placez le dé et les tuiles bonus à côté du plateau.

Déroulement de la partie : Le joueur le plus jeune commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs lancent à leur tour le dé et suivent les instructions qui y figurent. *N'oubliez pas : comme il s'agit d'un jeu coopératif, les joueurs peuvent discuter de quel personnage doit être déplacé et où, mais c'est le joueur qui effectue le lancer qui prend la décision finale.*

Lancez le dé et voyez quelle couleur vous obtenez :

Blanc : Déplacez la Créature de la Nuit de votre choix d'une case horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale.

Bleu : Déplacez le poisson OU la tortue d'une case vers le rocher violet. Tout personnage sur leur dos bouge avec eux. Lorsque le poisson ou la tortue atteint le lac, cela signifie qu'il est arrivé à destination et ne peut alors plus être déplacé. Si les deux l'atteignent, les créatures de la Nuit ne peuvent plus traverser la rivière. *Important : Le poisson et la tortue ne peuvent pas être sur la même case pendant le trajet.*

Violet : Déplacez Sire Insomniaque d'une case à droite vers le rocher violet. S'il se trouve déjà sur l'emplacement le plus à droite, il se déplace vers la gauche.

Orange : Déplacez Sire Insomniaque d'une case à gauche en direction du rocher orange. S'il est déjà sur l'emplacement le plus à gauche, il se déplace vers la droite.

- Il ne peut pas y avoir plus de deux Créatures de la Nuit en même temps sur la même case.
- Une fois qu'une créature est arrivée au parterre de saules, elle ne peut plus être déplacée.
- Si Sire Insomniaque arrive sur une case où se trouve une Créature de la Nuit, il attrape le beau rêve qu'elle porte et la partie se termine.

Une fois l'action effectuée, c'est au tour du joueur suivant.

Tuiles bonus Lune : Ces 2 tuiles sont communes à tous les joueurs et peuvent être jouées à tout moment de la partie, lorsque vous ne souhaitez pas déplacer un personnage, même si le dé dit de le déplacer. Sire Insomniaque, la tortue et le poisson peuvent rester à leur place. Une fois qu'une tuile a été jouée, elle sera définitivement retirée du jeu (Remettez-la dans la boîte).

Fin de la partie

Tout le monde gagne si toutes les Créatures de la Nuit atteignent le lit sous le saule. Le jeu s'arrête et tout le monde perd si :

- Sire Insomniaque attrape une des Créatures de la Nuit
- Une des Créatures de la Nuit atteint le lac de droite sur le dos du poisson ou de la tortue
- Le poisson et la tortue atteignent tous deux le lac de droite avant que toutes les Créatures de la Nuit ne traversent la rivière.

Avec des joueurs plus jeunes ou pour un jeu plus facile, utilisez uniquement 4 Créatures de la Nuit.

Coöperatief spel: Leeftijd: 4+ • Aantal spelers: 1–5 • Speeltijd: 15 minuten

Heb je je ooit afgevraagd waar al die prachtige dromen vandaan komen? En waarom ze zo zeldzaam zijn? Elke nacht beginnen ze aan een avontuurlijke reis op de ruggen van nachtwozens. Ze steken de Maanweide over en de Rivier van de sterren, maar uiteindelijk wacht meneer Slapeloos de ze op om de dromen te stelen. Kan jij de Nachtwozens helpen om de dromen te beschermen en ze veilig af te leveren bij de kinderen?

Inhoud van het spel: 1 speelbord, 1 wilgenbed (A), 1 schildpad (B), 1 vis (C), 2 maan bonustegels (D), 5 nachtwozens (E), Meneer Slapeloos (F), 1 dobbelsteen.

Doel van het Spel: De Nachtwozens moeten de Rivier van de sterren oversteken op de rug van magische vis en schildpad om prachtige dromen naar de slapende kinderen te brengen. De spelers moeten hen veilig en op tijd helpen zonder betrappt te worden door Meneer Slapeloos.

Het spel opzetten (fig 2): Plaats het spelbord in het midden. Zet het wilgenbed in elkaar met één kind karakter naar keuze (fig 1) en zet hem in het donkerblauwe deel van het spelbord. Plaats de Nachtwozens op de startvelden aan de buitenover van de rivier en Meneer Slapeloos op het middenveld aan de overkant. Leg de vis op het linkse meer en de schildpad op het eerste riviervakje. Plaats de dobbelsteen en de bonustegels naast het bord.

Het spel spelen: De jongste speler mag beginnen, ga daarna met de klok mee. Alle spelers gooien in hun beurt de dobbelsteen en volgen de instructies die passen bij de gegooide kleur. *Vergeet niet, het is een coöperatief spel, je mag dus altijd samen overleggen wat je doet en welk karakter je verzet. De speler die aan de beurt is heeft wel de eindbeslissing.*

Gooi met de dobbelsteen en kijk wat voor kleur je hebt gegooid:

Wit: verplaats het Nachtwozen van je keuze één vakje horizontaal of verticaal maar niet diagonaal.

Blauw: verplaats de vis OF de schildpad één vakje richting de paarse steen. Een karakter wat op hun rug zit beweegt ook met ze mee. Als vis of schildpad het rechter meertje bereikt betekent het dat deze thuis is gekomen en niet meer verplaatst kan worden. Als ze allebei het rechter meertje bereiken kunnen de Nachtwozens de rivier niet meer oversteken. *Belangrijk: Vis en Schildpad kunnen tijdens hun tocht niet op hetzelfde vakje staan!*

Paars: verplaats Meneer Slapeloos één vakje naar rechts richting de paarse steen. Als hij al op het meest rechtse vakje staat gaat hij naar links.

Oranje: verplaats Meneer Slapeloos één vakje naar links richting de oranje steen. Als hij al op het meest linkse vakje staat gaat hij naar rechts

- Er mogen maximaal twee Nachtwozens tegelijk op hetzelfde vakje staan.
- Als een wezen het wilgenbed heeft bereikt kan het niet langer verplaatst worden.
- Als meneer Slapeloos op een vakje stapt waar een nachtwozen staat vangt hij de prachtige droom die het wezen bij zich draagt en eindigt het spel.

Na het uitvoeren van de actie is de volgende speler aan de beurt.

Maan Bonus tegels: deze tegels worden door de spelers samen gedeeld en mogen op ieder moment tijdens het spel gespeeld worden wanneer je een karakter niet wilt verplaatsen, ook als de dobbelsteen zegt dat dit moet. Meneer Slapeloos, Schildpad en Vis blijven dan op hun plaats. Als deze tegel is gespeeld verdwijnt hij uit het spel (leg hem terug in de doos).

Einde van het spel

Jullie winnen samen het spel als alle nachtwozens het wilgenbed hebben bereikt.

Het spel eindigt en jullie verliezen als:

- Meneer slapeloos een Nachtwozen heeft betrappt
- Een Nachtwozen op het rechter meer beland op de rug van Vis op Schildpad.
- Beide Vis en Schildpad het rechter meer hebben bereikt voordat alle Nachtwozens de rivier zijn overgestoken.

Met jongere spelers of om het spel makkelijker te maken kun je enkel vier nachtwozens laten deelnemen aan het spel.

Kooperatives Spiel: Alter: 4+ • Anzahl der Spieler: 1–5 • Spielzeit: 15 Minuten

Haben Sie sich jemals gefragt, woher diese wunderbaren Träume kommen? Und warum sind sie so selten? Jede Nacht begeben sie sich auf eine abenteuerliche Reise auf dem Rücken der Nachtkreaturen. Sie überqueren die Mondwiese und den Fluss der Sterne, doch am Ende wartet Herr Schlaflos darauf, ihnen die Träume zu stehlen. Helfen Sie den Nachtkreaturen, die Träume zu schützen und sie sicher den Kindern zu überbringen?

Inhalt des Spiels: 1 Spielbrett, 1 Weidenbett (A), 1 Schildkröte (B), 1 Fisch (C), 2 Mond-Bonusplättchen (D), 5 Nachtwesen (E), Sir Sleepless (F), 1 Würfel

Ziel des Spiels: Die Nachtkreaturen müssen auf dem Rücken des magischen Fisches und der Schildkröte den Fluss der Sterne überqueren, um Kindern schöne Träume zu bescheren. Die Spieler müssen ihnen dabei helfen, dies sicher und rechtzeitig zu tun, ohne von Sir Sleepless erwischt zu werden.

Spielaufbau (Abb. 2): Platzieren Sie das Spielbrett in der Mitte. Bauen Sie das Weidenbett mit einer Kinderfigur Ihrer Wahl zusammen (Abb. 1) und platzieren Sie sie im dunkelblauen Teil des Spielbretts. Platziere die Nachtkreaturen auf den Startfeldern am äußeren Flussufer und Sir Sleepless im Mittelfeld auf der anderen Seite. Platziere den Fisch auf dem linken See und die Schildkröte auf dem ersten Flussfeld. Legt Würfel und Bonusplättchen neben den Spielplan.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Alle Spieler, die an der Reihe sind, würfeln und befolgen die darauf stehende Anweisung. *Denken Sie daran, dass es sich um ein kooperatives Spiel handelt, sodass Sie jederzeit gemeinsam besprechen können, was Sie tun und gegen welchen Charakter Sie antreten. Der Spieler, der an der Reihe ist, hat die endgültige Entscheidung.*

Wirf den Würfel und sieh, welche Farbe du erhältst:

Weiß: Bewege die Nachtkeatur deiner Wahl horizontal oder vertikal um ein Feld, aber nicht diagonal.

Blau: Bewege den Fisch ODER die Schildkröte ein Feld in Richtung des lila Felsens. Jeder Charakter auf seinem Rücken bewegt sich ebenfalls mit. Wenn der Fisch oder die Schildkröte den richtigen See erreicht, bedeutet das, dass er zu Hause angekommen ist und nicht mehr bewegt werden kann. Wenn beide es erreichen, können die Nachtkreaturen den Fluss nicht mehr überqueren. *Wichtig: Der Fisch und die Schildkröte dürfen sich während der Fahrt nicht auf demselben Feld befinden.*

Lila: Bewegen Sie Sir Sleepless ein Feld nach rechts in Richtung des lila Felsens. Befindet er sich bereits auf dem Feld ganz rechts, bewegt er sich stattdessen nach links.

Orange: Bewegen Sie Sir Sleepless ein Feld nach links in Richtung des orange-farbenen Felsens. Befindet er sich bereits auf dem Feld ganz links, bewegt er sich stattdessen nach rechts.

- Maximal 2 Nachtkreaturen dürfen sich gleichzeitig auf demselben Feld befinden
- Sobald eine Kreatur das Weidenbett erreicht hat, kann sie nicht mehr bewegt werden.
- Wenn Mr. Sleepless ein Feld mit einer Nachtkeatur betritt, fängt er den schönen Traum ein, den die Kreatur in sich trägt, und das Spiel endet.

Nach Durchführung der Aktion ist der nächste Spieler an der Reihe.

Mond-Bonusplättchen: Diese Plättchen werden unter den Spielern geteilt und können jederzeit während des Spiels ausgespielt werden, wenn man keine Charakter bewegen möchte, auch wenn der Würfel Sie dazu auffordert. Sir Sleepless, die Schildkröte und die Fische bleiben an ihrem Platz. Sobald dieses Plättchen gespielt wurde, verschwindet es aus dem Spiel (wird in die Schachtel zurückgelegt).

Ende des Spiels

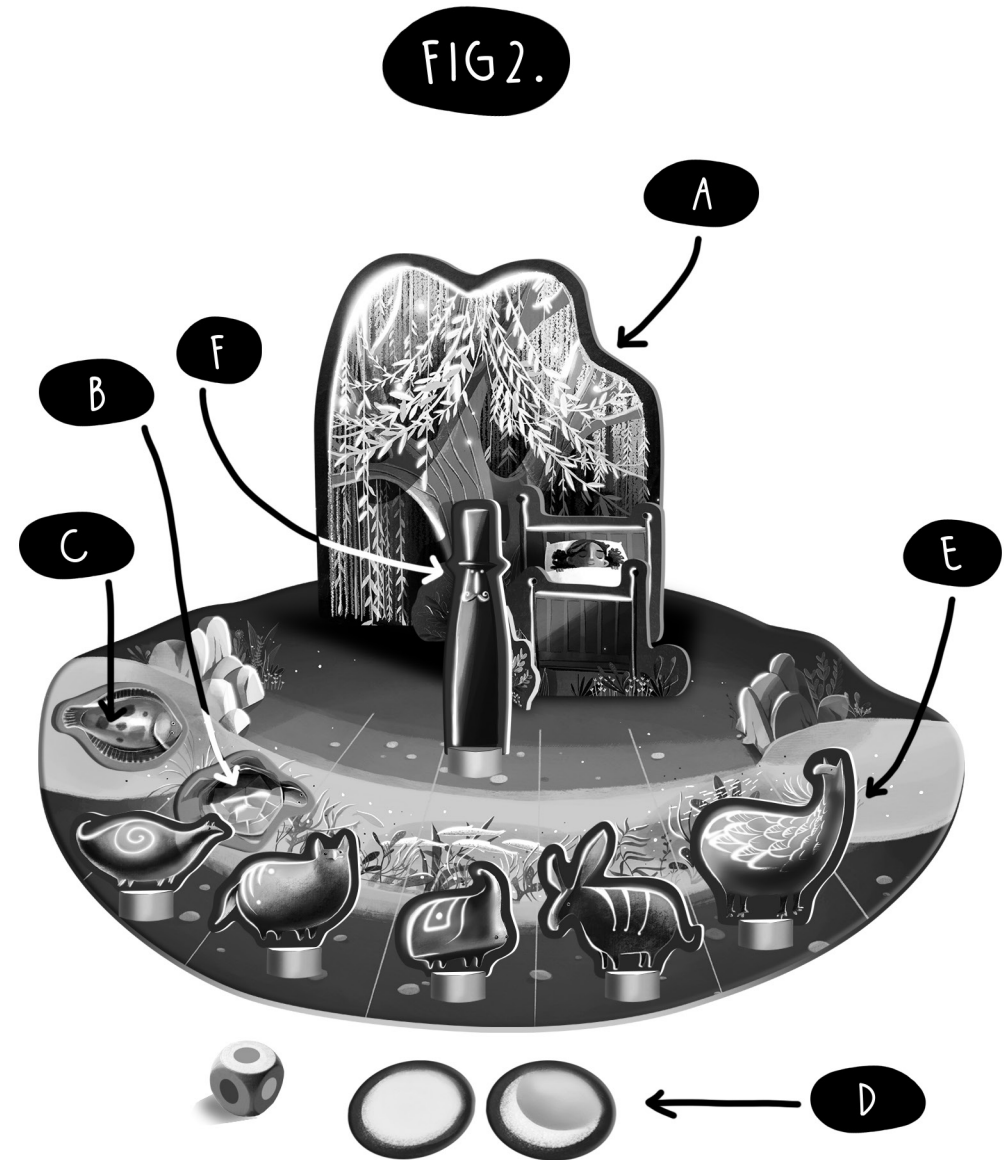
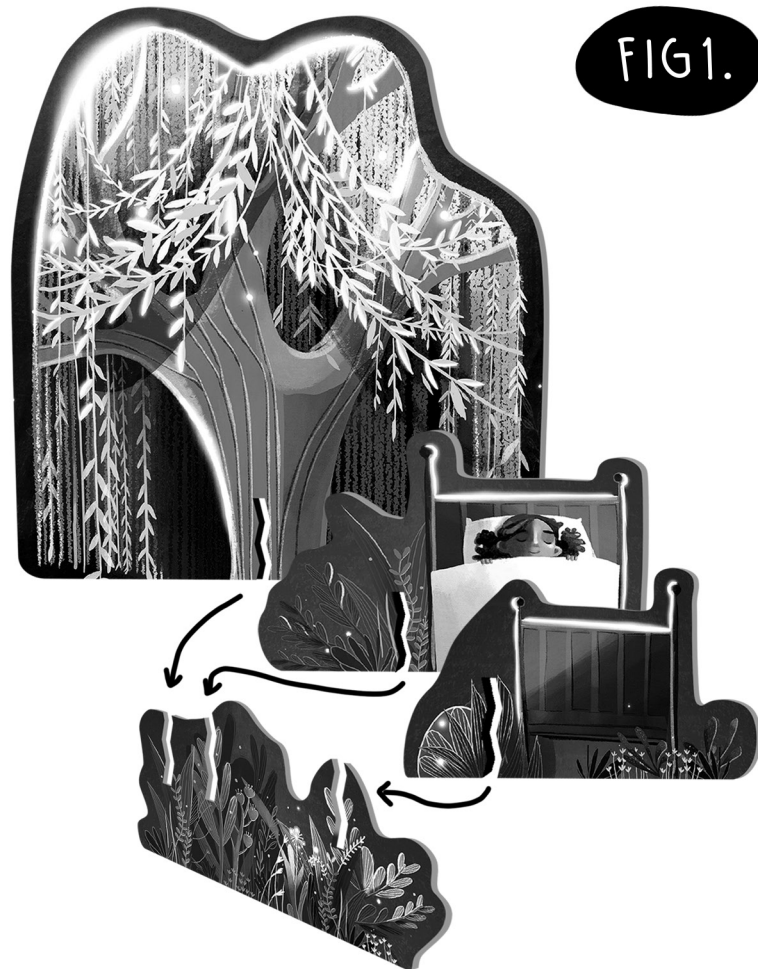
Ihr gewinnt gemeinsam das Spiel, wenn alle Nachtwesen das Weidenbett erreicht haben. Das Spiel endet und jeder verliert, wenn:

- Sir Sleepless hat eine Nachtkeatur gefangen
- Eine Nachtkeatur am rechten See landet auf dem Rücken von Fish oder Schildkröte.
- Sowohl der Fisch als auch die Schildkröte erreichen den rechten See vor allen Nachtkreaturen Den Fluss überqueren.

Verwenden Sie bei jüngeren Spielern oder für ein einfacheres Spiel nur vier Nachtkreaturen.

APPENDIX

SETTING UP THE WILLOW BED



SETTING UP THE GAME

Kooperatív játék: Életkor: 4+ • Játékosok száma: 1-5 • Időtartam: 15 perc

Elmerengtél valaha azon, hogy honnan jönnek a szép álmok? És miért olyan ritkák? Minden este hosszú útra indulnak az Éj-lények hátán, hogy eljussanak a gyerekekhez. Átkelnek a Hold mezőn, a Csillag folyón, de az út végén Álmatlan Úr les rájuk, hogy megszerezze magának a szép álmokat. Segíts az Éj-lényeknek megvédeni az álmokat és eljuttatni a gyerekekhez?

A játék tartalma: 1 játéktábla, 1 fűzfa ágy (A), 1 teknős (B), 1 hal (C), 2 Hold bónuszlapka (D), 5 Éj-lény (E), Álmatlan Úr (F), 1 dobókocka

A játék célja: A játékosoknak segítenie kell az Éj-lényeknek biztonságban és időben átjutni a Csillag folyón a hal és a teknős hátán, hogy a szép álmokat eljuttassák a gyerekekhez anélkül, hogy Álmatlan Úr elkapja őket.

A játék előkészítése (2. ábra): tegyék a táblát közepére. Állítsátok össze a fűzfa ágyat EGY átalatok választott gyermekkarakterrel (1. ábra), és tegyék a sötétkéek területre. Helyezzétek az Éj-lényeket a folyó külső partján lévő kezdő mezőkre, és Álmatlan Urat a szemközi part középső mezőjére. Tegyék a halat a baloldali tóra, a teknőst pedig az első folyómezőre. A kockát és a bónuszlapkákat rakjátok a tábla mellé.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezdjen, majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban haladjon tovább. A soron következő játékos dobjon a dobókockával, és kövesse a rajta lévő utasítást. *Ne felejtsetek el: mivel ez egy kooperatív játék, a játékosok megbeszélhetik, hogy melyik karaktert és hova szeretnék mozgatni, de a végső döntés azé a játékosé, aki éppen soron van.*

Dobj a kockával, és nézd meg milyen színt mutat?

Fehér: mozgasd az egyik átalad választott Éj-lényt egy mezővel arrébb vízszintesen vagy függőlegesen, de nem átlósan.

Kék: Mozdasd a halat VAGY a teknőst egy mezővel a lila szikla felé. A hátukon lévő Éj-lények (ha vannak) együtt mozognak velük. Amikor a hal vagy a teknős eléri a jobb oldali tavat, akkor hazaérkezett, nem mozdítható tovább a játék során. Ha mindketten eléri a tavat, az Éj-lények többé nem tudnak átkelni a folyón. *Fontos: A hal és a teknős nem tartózkodhat ugyanazon a mezőn a játék során.*

Lila: Mozdasd Álmatlan Urat egy mezővel jobbra a lila szikla felé. Ha már a jobboldali legszélső mezőn van, akkor egy mezővel mozdítsd visszafelé (balra) egyet.

Narancssárga: Mozdasd Álmatlan Urat egy mezővel balra a narancssárga szikla felé. Ha már a bal legszélső mezőn van, akkor mozgasd visszafelé (jobbra) egyet.

- Maximum két Éj-lény lehet ugyanazon a mezőn.
- Ha egy Éj-lény megérkezett a fűzfaágyhoz, többé nem lehet mozgatni.
- Ha Álmatlan Úr olyan mezőre érkezik, ahol egy Éj-lény áll, elveszi tőle a szép álmot amit hozott, és a játék véget ér.

Ha végrehajtottad az akciót, amit a kocka mutatott, a köröd véget ér és a következő játékoson a sor.

Hold bónuszlapkák: Ezt a két lapkát a játék során bármikor bármelyik játékos felhasználhatja, amikor nem akar/nem tud mozgatni egy karaktert és figyelmen kívül akarja hagyni a kockán látható utasítást. Ha ezt a lapkát kijátsszátok akkor Álmatlan Úr, a teknős és a hal a helyükön maradhatnak. A felhasznált lapka kiesik a játékból (tegyék vissza a dobozba).

A játék vége

Mindenki nyer, ha az összes Éj-lény eléri a fűzfa ágyat.

A játék azonnal véget ér és mindenki veszít, ha:

- Álmatlan Úr elkap egy Éj-lényt
- Bármely Éj-lény eléri a jobboldali tavat a hal vagy a teknős hátán.
- A hal és a teknős eléri a jobboldali tavat mielőtt minden Éj-lény átjutna a folyó túloldalára.

Fiatalabb játékosokkal vagy egy könnyebb játékhoz csak 4 Éj-lényt használj.

Sodelovalna igra: Starost: 4+ • Število igralcev: 1-5 • Trajanje: 15 min

Ste se kdaj spraševali, od kod pridejo čudovite sanje? In zakaj so tako zelo redke? Vsako noč se odpravijo na dolgo potovanje na hrbtih Nočnih bitij. Prečkajo Lunin travnik in Zvezdno reko, vendar jih na koncu poti čaka Gospod Nespečnik, ki želi sanje ukrasti zase. Boste pomagali Nočnim bitjem varovati sanje in jih varno pripeljati do otrok?

Vsebina: 1 igralna plošča, 1 postelja pod vrbo (A), 1 želva (B), 1 riba (C), 2 Lunini bonus ploščici (D), 5 Nočnih bitij (E), Gospod Nespečnik (F), 1 kocka

Cilj igre: Nočna bitja morajo prečkati Zvezdno reko na hrbtih čarobnih ribe in želve, da bi lahko prinesla sanje otrokom. Igralci jim morate pomagati, da to storijo dovolj hitro in varno, ne da bi jih ujel Gospod Nespečnik.

Priprava na igro (slika 2): Ploščo postavite na sredino. Sestavite posteljo pod vrbo z ENIM otrokom po vaši izbiri (slika 1) in jo položite na temno modro površino. Nočna bitja postavite na začetna polja na zunanjem bregu reke, Gospoda Nespečnika pa na sredinsko polje na drugem bregu. Ribo postavite na levo jezero, želvo pa na prvo rečno polje. Kocko in bonus ploščici imejte pri strani.

Igranje: Z igro prične najmlajši igralec, nadaljujete pa v smeri urinega kazalca. Igralec na potezi vrže kocko in sledi navodilom na njej. *Ne pozabite: to je sodelovalna igra, tako da se o odločitvah prej pogovorite, vendar pa je za končno odločitev vedno zadolžen igralec, ki je vrigel kocko.*

Vrzi kocko in poglej, katera barva je na vrhu:

Bela: Izberi Nočno bitje in ga premakni navpično ali vodoravno, vendar ne diagonalno.

Modra: Premakni ribo ALI želvo eno polje bližje vijolični skali. Vsi liki na njunih hrbtih se premaknejo z njima. Ko riba ali želva dosežeta desno jezero, sta prispeli domov in se ne moreta več premikati. Če sta do desnega jezera prišli obe, Nočna bitja ne morejo več prečkati reke. *Pomembno: riba in želva ne moreta biti hkrati na istem polju med potjo do jezera.*

Vijolična: Premakni Gospoda Nespečnika eno polje desno, bližje vijolični skali. Če je že na najbolj desnem polju, ga premakni eno polje v levo.

Oranžna: Premakni Gospoda Nespečnika eno polje levo, bližje oranžni skali. Če je že na najbolj levem polju, ga premakni eno polje v desno.

- Na istem polju sta lahko hkrati največ dve Nočni bitji.
- Ko bitje enkrat prispe k postelji pod vrbo, se ne more več premikati.
- Če Gospod Nespečnik stopi na polje, na katerem se nahaja Nočno bitje, mu ukrade čudovite sanje, ki jih prenaša. Igre je tako konec.

Ko igralec vrže kocko in izvede premike, povezane z rezultatom, se njegova poteza konča. Na vrsti je naslednji igralec.

Lunini bonus ploščici: Ti 2 ploščici sta na voljo vsem igralcem in se lahko uporabita kadar med igro ne želimo premakniti lika, čeprav nam to velewa met kocke. Gospod Nespečnik, riba ali želva lahko obstanejo na mestu, če odigramo to ploščico. Ko jo odigramo, je ne moremo več uporabiti (lahko jo vrnemo v škatlo).

Konec igre

Če so vsa Nočna bitja prispela do postelje pod vrbo, so vsi igralci zmagovalci.

Igra se prekine in vsi igralci izgubijo, če:

- Gospod Nespečnik ujame Nočno bitje
- Nočno bitje prispe do desnega jezera na hrbtu ribe ali želve
- Riba in želva prispeta do desnega jezera, preden so vsa Nočna bitja prečkala reko.

Kadar igrate z mlajšimi igralci ali si želite nekoliko lažje igre, lahko igrate zgolj s 4 Nočnimi bitji.

Kooperativní hra: Věk: 4+ • Počet hráčů: 1 - 5 • Doba trvání: 15 min

Přemýšleli jste někdy o tom, odkud se berou ty krásné sny? A proč jsou tak vzácné? Každou noc se vydávají na dobrodružnou cestu. Překročí Měsíční louku a Hvězdnou řeku, ale na konci čeká sir Nespavý, aby je ukradl. Pomůžete Nočním tvorům ochránit sny a bezpečně je předat dětem?

Obsah hry: 1 herní plán, 1 proutěné lůžko (A), 1 želva (B), 1 ryba (C), 2 bonusové kartičky Měsíce (D), 5 nočních tvorů (E), Sir Nespavý (F), 1 kostka

Cíl hry: Noční tvorové musí překročit Řeku hvězd na hřbetě kouzelné ryby a želvy, aby dětem přinesli krásné sny. Hráči jim musí pomoci, aby to zvládli bezpečně a včas, aniž by je chytil sir Nespavý.

Příprava hry (obr. 2): Hrací plochu umístěte doprostřed stolu. Sestavte proutěnou postýlku s JEDNOU dětskou postavou dle vašeho výběru (obr. 1) a položte ho na tmavě modrou plochu. Umístěte Noční tvory na startovní pole na vnějším břehu řeky a Sira Nespavého na prostřední pole na protějším břehu. Rybu dejte na levé jezero a želvu na první říční pole. Kostku a bonusové kartičky Měsíce umístěte vedle hrací desky.

Průběh hry: Začne nejmladší hráč, pak hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, hodí kostkou a postupuje podle instrukcí na ní. *Pamatujte si: jelikož se jedná o kooperativní hru, hráči mohou diskutovat o tom, která postava by se měla pohybovat a kde, ale nakonec rozhodne hrající hráč.*

Hoďte kostkou a sledujte, jaká padne barva.

Bílá: posuňte jedno Noční stvoření podle Vašeho výběru o jedno pole v horizontálním nebo vertikálním směru, nikoli diagonálně.

Modrá: Posuňte rybu NEBO želvu o jedno políčko směrem k fialové skále. Každá postava na jejich zádech se pohybuje s nimi. Když ryba nebo želva dorazí k pravému jezeru, znamená to, že dorazila domů a už s ní nelze hýbat. Pokud se k němu dostanou oba, Noční tvorové už nebudou moci překročit řeku. *Důležité: Ryba a želva nemohou být během cesty na stejném políčku.*

Fialová: Posuňte Sira Nespavého o jedno pole směrem k purpurové skále. Pokud je již na políčku úplně vpravo, přesune se místo toho doleva.

Oranžová: Posuňte sira Nespavého o jedno pole doleva směrem k oranžové skále. Pokud je již na políčku úplně vlevo, přesune se místo toho doprava.

- Maximálně dva Noční tvorové mohou být na stejném poli.
- Jakmile tvor dorazí k proutěné postýlce, nelze s ním již hýbat.
- Pokud Sir Nespavý dorazí na políčko, kde stojí Noční tvor, chytí nádherný sen a hra končí.

Po provedení akce přechází tah na dalšího hráče.

Měsíční bonusové kartičky: Tyto 2 kartičky jsou sdílené a lze je hrát kdykoliv během hry, kdy nechcete posunout postavu, i když kostka říká, že ji máte posunout. Sir Nespavý, želva a ryba mohou zůstat na svém místě. Jakmile je kartička použita, dejte ji mimo hru (Dejte ji zpět do krabice).

Konec hry:

Každý vyhraje, pokud se všechna Noční stvoření dostanou do proutěného lůžka.

Hra skončí a všichni prohrají, pokud:

- Sir Nespavý chytí Noční stvoření
- Každý noční tvor končí na pravém jezeře na hřbetě ryby nebo želvy
- Ryba i želva se dostanou k pravému jezeru dřív, než všechna Noční stvoření přejdou řeku.

Pro zjednodušení hry můžete použít pouze 4 Noční stvoření.

Нічні створіння та сні

Кооперативна гра: Вік: 4+ • Кількість гравців: 1-5 • Тривалість: 15 хв.

Чи замислювалися ви колись, звідки беруться чарівні сні? І чому вони такі рідкісні?... Щовечора сновидіння вирушають з Країни мрій у небезпечну подорож на спинах Нічних Створінь. Ці дивовижні істоти перетинають Місячну галявину та переправляються через Зоряну річку, але тут на їхньому шляху чигає Сер Стілсон, викрадач снів. Чи зможете ви допомогти Нічним створінням вберегти чарівні сні та доставити їх дітям?

Гра містить: 1 ігрове поле, 1 ліжечко під вербою (А), 1 черепаху (В), 1 рибу (С), 2 бонусні жетони-місяці (D), 5 фігурок Нічних створінь (Е), фігурку Сера Стілсона (F), 1 кубик

Мета гри: Нічні створіння мають перетнути Зоряну річку на спинах чарівних тварин, риби та черепахи, щоб принести дітям казкові сні. Гравці повинні допомогти доставити їх вчасно та уникнути зустрічі з викрадачем снів, підступним Сером Стілсоном.

Підготовка до гри (рис. 2): Помістіть ігрове поле у центр столу. Зберіть Ліжечко під вербою з ОДНИМ персонажем-дитиною на ваш вибір (рис. 1) і встановіть його на темно-синій локації.

Розмістіть фігурки Нічних створінь на стартових локаціях на зовнішньому березі річки, а фігурку Сера Стілсона – на середній локації на протилежному березі. Покладіть рибу в озеро ліворуч, а черепаху на сусідню з нею річкову локацію. Помістіть кубик і бонусні жетони поруч з ігровим полем.

Хід гри: починає наймолодший гравець, і далі хід переходитиме до гравця ліворуч. Усі гравці по черзі кидають кубик і виконують інструкції згідно з кольором, що випав. *Пам'ятайте: це кооперативна гра, тож гравці можуть обговорювати, якого персонажа слід перемістити та куди саме, але остаточне рішення приймає гравець, який зараз ходить.*

Киньте кубик і подивіться, який колір випав:

Білий: перемістіть Нічне створіння за вашим вибором на один крок по горизонталі або вертикалі, але не по діагоналі.

Синій: перемістіть рибу АБО черепаху на один крок в напрямку фіолетового каміння. Будь-який персонаж, якого вони везуть на спині, рухається разом з ними. Коли риба або черепаха допливла до озера праворуч, це означає, що вона повернулася додому і її більше не можна переміщувати. Коли і риба, і черепаха допливуть до цього озера, Нічні створіння більше не зможуть перетинати річку.

Важливо: під час подорожі риба і черепаха не можуть перебувати на одній локації одночасно.

Фіолетовий: перемістіть фігурку Сера Стілсона на один крок праворуч у напрямку до фіолетового каміння. Якщо він уже перебуває на крайній локації праворуч, то він переміщується вліво.

Помаранчевий: перемістіть сера Стілсона на один крок ліворуч в напрямку помаранчевої скелі. Якщо він уже на крайній лівій локації, він рухається вправо.

- На одній локації можуть перебувати не більше двох Нічних створінь.
- З того моменту, як Нічне створіння прибуло до Ліжечка під вербою, його більше не можна переміщувати.
- Коли сер Стілсон прибуває на локацію, де знаходиться Нічне створіння, він краде чарівний сон, який несе ця істота, і гра закінчується.

Після виконання дії хід переходить до наступного гравця.

Місячні бонусні жетони: ці 2 жетони є спільними, і їх можна використовувати у будь-який момент під час гри, якщо ви не хочете переміщувати персонажа, навіть коли кубик цього вимагає. Якщо ви застосовуєте жетон-місяць, Сер Стілсон, черепаха і риба залишаються на своєму місці. Після того, як жетон був використаний, він вилучається з гри (покладіть його до коробки).

Кінець гри

Усі виграють, коли всі Нічні створіння дісталися до Ліжечка під вербою.

Гра зупиняється і всі програють, якщо:

- Сер Стілсон перехоплює Нічне створіння
- Будь-яке Нічне створіння запливає в озеро праворуч на спині риби або черепахи
- І риба, і черепаха досягають озера праворуч до того, як усі Нічні створіння перетнуть річку.

З молодшими гравцями, а також якщо ви хочете спростити задачу, грайте лише з 4 Нічними створіннями.

Хранители снов

Кооперативная настольная игра: Возраст от 4 лет • 1–5 игроков • 15 минут

Вы когда-нибудь думали, откуда приходят прекрасные сны? И почему они так редко снятся? Каждую ночь они отправляются в опасное путешествие на спинах Хранителей снов. Они пересекают Лунные луга, переправляются через Звёздную реку, но в самом конце их поджидает Господин Бессонница, который хочет забрать сны себе. Помогите Хранителям снов уберечь сны и принести их детям.

Состав игры: игровое поле, ивовая спальня (А), черепаха (В), рыба (С), 2 жетона Луны (D), 5 Хранителей снов (Е), Господин Бессонница (F) и кубик.

Цель игры: Хранителям снов нужно переправиться через Звёздную реку на спинах рыбы и черепахи и принести детям прекрасные сны. Игроки помогают им справиться с этой задачей и не попасться Господину Бессоннице.

Подготовка к игре (рис. 2): положите поле посередине стола. Соберите ивовую спальню, как показано на рис. 1 (вы можете выбрать кровать с одним любым ре-бёнком), и поставьте её в синюю область. Разместите Хранителей снов на стартовых клетках вдоль края поля, а Господина Бессонницу — на средней клетке с другой стороны реки. Выложите рыбу на озеро слева, а черепаху — на первую клетку реки. Положите рядом с полем кубик и жетоны Луны.

Как играть: первым ходит самый младший игрок, затем ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок бросает кубик и совершает указанное ниже действие. *Все игроки могут обсуждать, какой ход и каким персонажем лучше сделать, однако окончательное решение остаётся за тем, кто бросил кубик.*

Бросьте кубик и посмотрите, какой цвет вам выпал:

Белый: выберите любого Хранителя снов и передвиньте его на соседнюю клетку по горизонтали или вертикали (но не по диагонали).

Синий: передвиньте либо рыбу, либо черепаху на соседнюю клетку в сторону фиолетового камня. Персонажи, которые стоят на спине рыбы или черепахи, движутся вместе с ней. Если рыба или черепаха добралась до озера справа, значит, она вернулась домой и больше не будет двигаться. Если и рыба, и черепаха вернулись домой, Хранители снов больше не могут переправляться через реку. *Важно: рыба и черепаха не могут стоять на одной и той же клетке реки.*

Фиолетовый: передвиньте Господина Бессонницу на соседнюю клетку в сторону фиолетового камня. Если он и так стоит на самой правой клетке, вместо этого передвиньте его на одну клетку влево.

Оранжевый: передвиньте Господина Бессонницу на соседнюю клетку в сторону оранжевого камня. Если он и так стоит на самой левой клетке, вместо этого передвиньте его на одну клетку вправо.

- На одной клетке может стоять не больше двух Хранителей снов.
- Если Хранитель снов добрался до ивовой спальни, он больше не двигается.
- Если Господин Бессонница оказывается на одной клетке с Хранителем снов, он отбирает у Хранителя прекрасный сон и игра заканчивается.

После того как вы совершили действие, передайте ход следующему игроку.

Жетоны Луны: эти два жетона — общие для всех игроков. Их можно использовать в любой момент игры, чтобы не двигать персонажа, даже если выпавший цвет требует этого. Таким образом Господин Бессонница, черепаха или рыба могут остаться на месте. Использованный жетон уходит из игры (верните его в коробку).

Конец игры

Все игроки побеждают, если все Хранители снов добрались до ивовой спальни. Игра заканчивается и все игроки проигрывают, если:

- Господин Бессонница поймал любого Хранителя снов.
- Любой Хранитель снов оказался в озере справа на спине рыбы или черепахи.
- И рыба, и черепаха добрались до озера справа раньше, чем все Хранители снов переправились через реку.

Чтобы упростить игру, например для маленьких детей, используйте четырёх Хранителей снов вместо пяти.

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickengefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2024
©bohony