

EN, NL, DE, ES, FR, HU, CZ, PL, SK, RU, UA



*Glasshouse*



[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)

# Glasshouse

On the land of the night fairies where the sun never shines, the plants grow in the glasshouse. Lightning bugs take care of them and provide enough light to grow. Green Giggle, the naughty cat, loves to chase them to the meadow. The night fairies have to rescue the confused little bugs and bring them back to the safe glasshouse in their lanterns, hoping that Green Giggle does not cause more trouble during the journey.

Co-operative game (with competitive version)  
Age: 4+ • Time: 15 minutes • Players: 2-4

**Contents:** 1 game board, 1 spinning wheel, 4 night fairies, 4 lanterns, 1 Green Giggle, 1 glasshouse, 12 lightning bugs

**The goal of the game:** return all the lightning bugs from the meadow to the glasshouse before Green Giggle brakes all the 4 lanterns.

## Setting up the game:

Put the game board in the centre of the playing area and place all the lightning bugs in the middle of the board, on the meadow! Set up the glasshouse and place it on the top of the game board next to the yellow light spot. Put Green Giggle on the field with blue pawn print on! Each player chooses a night fairy character and a matching coloured lantern with it. Place the fairies on the yellow spot next to the glasshouse and keep the lantern in front of yourselves with the unbroken side up. **If there are less than four players**, put the remaining characters back in the box but **keep the lanterns** and place them next to the board (fig.1)!

## How to play:

Decide which player goes first; then take turns in clockwise order. When it comes to your turn, spin the wheel, complete the action required! If the arrow stops on...

- Footprints: Move your character in the clockwise direction to the next square which matches the colour of the segment on the wheel. More than one fairy can be on a square at any time.
- Lightning bug: Move your character to the next square which matches the colour of the segment on the wheel! AND take one bug from the meadow and put it into your lantern!
- Green Giggle: move the cat to the next pawn-marked field in the counterclockwise direction.

## Lightning bugs

Maximum of 3 lightning bugs are allowed in a fairy's lantern (fig.2). When a fairy passes the entrance of the glasshouse s/he can take the lightning bugs out of her/his lantern and put them into the glasshouse. It's not necessary to stop s/he can step forward according to the spinner.



## **Meet Green Giggle, the naughty cat**

Whenever a fairy meets Green Giggle having lightning bugs in her/his lantern:

1. The fairy has to return all the bugs from his/her lantern to the meadow.
2. AND at the first meeting s/he also has to flip her/his lantern to the other side. It remains broken until the end of the game. The fairies can collect bugs in the broken lantern! **Important:** If there are less than four players s/he has to flip one of those lamps first which is not owned by a fairy (fig.1). S/he has to flip her/his own lantern at the second meeting.

If a fairy meets Green Giggle without having lightning bugs in her/his lantern, the cat will not break her/his lantern!

If Green Giggle lands on a square, where more fairies are standing, the rule applies to all fairies!

You are not allowed to have a bug on a square where Green Giggle's figure stands even if the spinning arrow says so.

### **The end of the game:**

If all the lightning bugs are back to the glasshouse before Green Giggle breaks all the 4 lanterns - you all win!

If Green Giggle breaks all the 4 lanterns before you could return all the bugs to the glasshouse - the cat wins.

...

**Competitive version** according to the original rules with the following changes:

The fairies have to collect as many lightning bugs on their own as they can! When a fairy passes the entrance of the glasshouse s/he can take the lightning bugs out of her/his lantern and put them in front of her/him instead of returning them to the Glasshouse! If a fairy meets Green Giggle only those bugs are in danger which is in the lantern.

The game ends as soon as all the lightning bugs are rescued from the meadow and all the fairies return to the glasshouse before Green Giggle breaks all their lanterns.

The fairy who has the most lightning bugs is the winner. (The players pile up their lightning bug discs. The player with the highest pile wins the game.)

# De glazen plantenkas

In het land van de nachtféeën waar de zon nooit schijnt, groeien er planten in de glazen kas. Vuurvliegjes verzorgen de planten door ze genoeg licht te geven om ze te laten groeien. Groene Giechel, de ondeugende kat, houdt ervan om ze te achtervolgen naar de weide. De nachtféeën moeten de verwarde vuurvliegjes redden en veilig terugbrengen in hun lantaarns naar de plantenkas. Zonder dat Groene Giechel onderweg voor meer problemen zorgt.

Coöperatief spel (met competitieve optie)

Leeftijd: 4+ • Speelduur: 15 minuten • Spelers: 2 -4

Inhoud: 1 spelbord, 1 draaischijf, 4 nachtféeën, 4 lantaarns, 1 Groene Giechel, 1 plantenkas, 12 vuurvliegjes

**Doel van het spel:** breng alle vuurvliegjes van de weide terug naar de plantenkas voordat Groene Giechel al je lantaarns breekt.

**Het spel opzetten:** leg het spelbord in het midden van de spelers en plaats alle vuurvliegjes in het midden van het bord op de weide. Zet de plantenkas aan de bovenkant van het bord naast de lichtgevende plek. Zet Groene Giechel, de kat, op het vakje met de blauwe pootafdruk. Elke speler kiest een fee om mee te spelen en neemt de lantaarn die overeenkomt met de kleur van de fee. Zet de feeën op de lichtgevende plek naast de plantenkas en leg de lantaarn voor jezelf neer met de niet gebroken kant naar boven.

**Als er minder dan 4 spelers spelen** leg je de overgebleven feeën terug in de doos, **maar de lantaarns moet je wel houden** en naast het spelbord leggen (fig.1)!

**Hoe speel je het spel?** Beslis welke speler er eerst gaat; vervolgens gaat iedereen met de klok mee. Als het jouw beurt is, draai aan de draaischijf en voer de gevraagde actie uit. Als de pijl stopt op....

- Voetstappen: verplaats je fee met de klok mee naar het eerstvolgende vakje dat dezelfde kleur heeft als dat de pijl op de draaischijf aangeeft. Er mogen altijd meer feeën tegelijkertijd op 1 vakje staan.
- Vuurvliegje: verplaats je fee naar het eerstvolgende vakje dat dezelfde kleur heeft als de kleur die de pijl op de draaischijf aangeeft. En neem een vuurvliegje uit de weide mee en stop hem in je lantaarn.
- Groene Giechel: verplaats de kat (tegen de klok in) naar het volgende vakje waar een pootafdruk op staat afgebeeld.

**Vuurvliegjes:** er passen maximaal 3 vuurvliegjes in 1 lantaarn van een fee (fig. 2). Wanneer een fee langs de ingang van de plantenkas komt mag hij/zij de vuurvliegjes uit zijn/haar lantaarn halen en in de plantenkas stoppen. Je hoeft hier niet extra voor te stoppen, je mag zover doorlopen als de draaischijf aangeeft.

## **Maak kennis met Groene Giechel, de ondeugende kat.**

Telkens als een fee met vuurvliegjes in zijn/haar lantaarn Groene Giechel tegenkomt...

1. moet de fee alle vuurvliegjes van de lantaarn terug brengen naar de weide.
2. En tijdens de eerste ontmoeting moet hij/zij de lantaarn omkeren naar de andere kant. Hij blijft nu gebroken tot het einde van het spel. De feeën kunnen wel vliegjes meenemen in de gebroken lantaarn maar zodra alle lantaarns zijn gebroken is het spel afgelopen! **Belangrijk:** als er minder dan 4 spelers zijn moeten eerst de lantaarns die niet van een speler zijn worden omgedraaid (fig. 1). De eigen lantaarn moet dan worden omgedraaid bij de tweede ontmoeting.

Als een fee Groene Giechel ontmoet zonder vuurvliegjes in zijn/haar lantaarn te hebben, breekt de kat de lantaarn niet.

Als Groene Giechel terecht komt op een plek waar meerdere feeën staan geldt de regel voor alle feeën!

Je mag geen vuurvliegje nemen uit de weide als je op een vakje terecht komt waar Groene Giechel staat. Ook al zegt de draaischijf dat het wel mag.

### **Het einde van het spel:**

Als alle vuurvliegjes terug in de plantenkas zijn voordat Groene Giechel alle lantaarns heeft gebroken, hebben jullie allemaal gewonnen!

Als Groene Giechel alle lantaarns breekt voordat je alle vuurvliegjes naar het huis brengt, heeft Groene Giechel gewonnen.

• • •

**Competitieve versie** volgens de originele regels met de volgende veranderingen: De feeën moeten voor zichzelf zoveel mogelijk vuurvliegjes verzamelen! Zodra een fee langs de plantenkas loopt mag hij/zij de vuurvliegjes uit zijn/haar lantaarn halen en voor zichzelf neerleggen in plaats van terug brengen naar de plantenkas. Als een fee Groene Giechel tegenkomt zijn alleen de vuurvliegjes die in de lantaarn van die fee zitten in gevaar.

Het spel eindigt als alle vuurvliegjes uit de weide zijn gehaald en alle feeën teruggekomen zijn bij de plantenkas voordat Groene Giechel alle lantaarns heeft gebroken. De fee die de meeste vuurvliegjes heeft gevangen heeft gewonnen! Om te zien wie de meeste vuurvliegjes heeft kan iedere speler zijn/haar vuurvliegjes opstapelen. Hoe hoger de stapel, hoe meer vuurvliegjes!

# Das Glashaus

Im Land der Nachtfeen, in dem die Sonne niemals scheint, wachsen Pflanzen in einem Glashaus. Glühwürmchen schwirren umher und versorgen die Pflanzen mit Licht, um sie wachsen zu lassen. Green Giggle, eine nichtsnutzige Katze, liebt es die Glühwürmchen aus dem Glashaus nach draußen auf die Wiese zu vertreiben. Die Nachtfeen müssen versuchen die verirrtten Glühwürmchen zu retten und sie mit Hilfe ihrer Laternen in das gläserne Gewächshaus zurückzubringen - in der Hoffnung, dass Green Giggle unterwegs nicht noch mehr Probleme anrichtet.

Kooperatives Spiel (mit Wettbewerbs- Version)

Empfohlenes Alter: 4+ • Spielzeit: 15 Minuten • Mitspieler: 2-4

**Inhalt:** 1 Spielbrett, 1 Drehscheibe, 4 Nachtfeen, 4 Laternen, 1 Green Giggle, 1 Glashaus, 12 Glühwürmchen

**Ziel des Spiels:** Bring alle Glühwürmchen von der Weide zurück in das Glashaus, bevor Green Giggle alle Eure Laternen kaputt macht.

**Spielaufbau:** Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches und platzieren Sie alle Glühwürmchen mittig auf dem Spielbrett (auf die Wiese). Platzieren Sie das Glashaus auf der Oberseite des Spielbretts, neben der Lichtquelle. Platzieren Sie nun die Katze Green Giggle auf dem Feld mit dem blauen Pfoten- Abdruck. Jeder Spieler wählt zunächst eine Fee mit der er/sie spielen möchte und nimmt sich die (farblich) passende Laterne dazu. Platzieren Sie die Feen auf der Lichtquelle, neben dem Glashaus und legen Sie die Laterne so vor sich hin, dass diese mit der Seite, die nicht kaputt ist, nach oben zeigt. **Sollten weniger als 4 Mitspieler am Spiel teilnehmen**, legen Sie die übergebliebenen Feen zurück in die Verpackung; aber aufgepasst: **die Laternen müssen neben dem Spielfeld liegen bleiben** (s. Abb. 1)!

## Wie wird gespielt:

Entscheidet welcher Spieler anfangen darf. Daraufhin zieht jeder Spieler im Uhrzeigersinn um das Spielbrett herum. Wenn Sie an der Reihe sind, drehen Sie zunächst an der Drehscheibe und führen Sie dann die angegebene Aktion aus. Wenn der Pfeil stoppt auf dem Feld mit...

- Fußstapfen: Ziehen Sie mit Ihrer Fee weiter bis zum nächsten Feld, welches der Farbe entspricht, die auf der Drehscheibe angezeigt wurde. Es dürfen immer mehrere Feen gleichzeitig auf demselben Feld stehen.
- Glühwürmchen: Ziehen Sie mit Ihrer Fee weiter bis zum nächsten Feld, welches der Farbe entspricht, die auf der Drehscheibe angezeigt wurde. UND nehmen Sie zusätzlich ein Glühwürmchen von der Weide mit und stecken Sie es in Ihre Laterne.
- Green Giggle: Setzen Sie die Katzenfigur (entgegen des Uhrzeigersinns) auf das nächste Feld, auf dem ein Pfoten- Abdruck abgebildet ist.

## Glühwürmchen:

Maximal 3 Glühwürmchen passen in die Laterne einer Fee (s. Abb. 2). Wenn eine Fee entlang des Eingangs des Glashauses zieht, darf sie/er die gesammelten Glühwürmchen aus ihrer/seiner Laterne herausholen und sie in dem Glashaus unterbringen. Hierzu brauchen Sie nicht anzuhalten und Sie dürfen so weit weiterziehen, wie es die Drehscheibe angezeigt hat.

## Hier kommt Green Giggle, die nichtsnutzige Katze

Jedes Mal, wenn eine Fee mit Glühwürmchen in ihrer Laterne Green Giggle begegnet...:

1. Muss die Fee alle Glühwürmchen aus der Laterne zurücklegen auf die Weide.
2. UND bei ihrer ersten Begegnung muss sie/er die Laterne zur anderen Seite umdrehen. Die Laterne bleibt nun bis zum Ende des Spiels kaputt. Die Feen können nun wohl noch Glühwürmchen in ihrer gebrochenen Laterne aufsammeln, aber sollten alle Laternen kaputt gehen, ist das Spiel vorbei! **Wichtig:** Wenn weniger als 4 Spieler am Spiel teilnehmen, so müssen zunächst die Laternen, die nicht zu einem Spieler gehören, umgedreht werden (s. Abb. 1). Bei erneuter Begegnung mit Green Giggle müssen dann die eigenen Laternen umgedreht werden.

Wenn eine Fee keine Glühwürmchen in ihrer/seiner Laterne hat, macht die Katze die Laterne auch nicht kaputt.

Wenn Green Giggle auf ein Feld kommt, auf dem sich mehrere Feen aufhalten, so gilt die Regel für alle Feen!

Es ist nicht erlaubt ein Glühwürmchen von der Weide zu nehmen, wenn Sie auf ein Feld treten, auf dem Green Giggle auch grade verweilt. Dies gilt auch wenn die Drehscheibe etwas anderes anzeigt.

### Das Ende des Spiels:

Wenn alle Glühwürmchen in das Glashaus zurückgebracht wurden, bevor Green Giggle alle Laternen kaputt gemacht hat, habt Ihr alle zusammen gewonnen!

Wenn Green Giggle alle Laternen kaputt gemacht hat, bevor alle Glühwürmchen in das gläserne Gewächshaus gebracht werden konnten um die Pflanzen dort zu retten, hat Green Giggle gewonnen.

...

**Die Wettbewerbs- Version** folgt denselben Regeln wie die originale Version, mit folgenden Unterschieden: Die Feen müssen für sich selbst so viele Glühwürmchen wie möglich sammeln! Sobald eine Fee entlang des Glashauses zieht, darf sie/er all ihre/seine Glühwürmchen aus ihrer/ seiner Laterne nehmen und vor sich hinlegen, anstatt sie in das Glashaus zurückzulegen. Sollte eine Fee Green Giggle begegnen, so sind nur die Glühwürmchen, die sich im entsprechenden Moment in der Laterne befinden, in Gefahr.

Das Spiel endet, wenn alle Glühwürmchen aus dem Feld eingesammelt wurden und alle Feen es geschafft haben wieder zum Gewächshaus zurückzukehren, bevor Green Giggle alle Laternen kaputt gemacht hat. Die Fee mit den meisten Glühwürmchen hat gewonnen! Um herauszufinden wer die meisten Glühwürmchen hat, kann jeder Spieler ihre/seine Glühwürmchen auf einen Stapel legen. Um so höher der Stapel, um so mehr Glühwürmchen!

# El Invernadero

En el país de las dulces criaturas de la noche, donde nunca brilla el sol, las plantas crecen en un invernadero todo de cristal donde diminutas luciérnagas las arropan con su brillante luz. El travieso gato Green Giggle ha logrado confundir a las luciérnagas y, desorientadas, llevarlas a pleno campo. Las criaturas de la noche deben rescatarlas en sus linternas y devolverlas a la seguridad, esquivando a Green Giggle y todas las dificultades que encontrarán en el camino de vuelta.

Juego cooperativo (también hay una versión competitiva)

Edad: 4+ • Duración del juego: 15 minutos • Jugadores: 2-4

**Contenido del juego:** 1 tablero de juego, 1 ruleta, 4 criaturas de la noche, 4 linternas (doble cara, rotas por una y enteras en la otra), 1 gato Green Giggle, 1 invernadero, 12 luciérnagas

**Objetivo:** rescatar todas las luciérnagas y llevarlas desde el campo hasta el invernadero de cristal antes de que el gato Green Giggle consiga romper las 4 linternas.

## Preparación del juego (fig.1):

Situad el tablero en el centro de la mesa. Colocad todas las luciérnagas en medio del tablero, en pleno campo. Montad el invernadero y situadlo en el lado del tablero con el foco de luz amarilla. Colocad al gato Green Giggle sobre la casilla con la huella de gato de color azul. Escoged un personaje entre las dulces criaturas de la noche y la correspondiente linterna del mismo color. Colocad las criaturas en el punto de luz amarilla junto al invernadero y cada jugador se queda con las linternas con la cara en la que aparece entera hacia arriba. **Si sois menos de 4 jugadores** guardad las criaturas de la noche que sobran en la caja y dejad el resto de las linternas cerca del tablero (fig.1).

## Cómo jugar:

Escoged al jugador que empezará la partida. El resto le seguirán por turno en el sentido de las agujas del reloj. En cada turno, el jugador debe hacer girar la ruleta y completar la acción que marque la flecha. Si la flecha se detiene señalando...

- Huellas: El jugador mueve su personaje, en el sentido de las agujas del reloj, hasta la próxima casilla que tenga el mismo color que el segmento que indica la ruleta. Puede haber más de una criatura sobre la misma casilla en cualquier momento.
- Luciérnaga: El jugador mueve su personaje, en el sentido de las agujas del reloj, hasta la próxima casilla que tenga el mismo color que el segmento que indica la ruleta Y ¡rescata una luciérnaga del campo y guárdala en tu linterna!
- Gato Green Giggle: mueve el gato a la siguiente casilla en la que aparezca una huella de gato. El gato Green Giggle se mueve en el sentido contrario a las agujas del reloj.

## Luciérnagas

En la linterna pueden guardarse un máximo de 3 luciérnagas (fig.2). Cuando una criatura pasa por delante de la puerta del invernadero puede entonces sacar las luciérnagas de su linterna y depositarlas en el interior del mismo. No hace falta pararse, se puede seguir adelante según haya indicado la ruleta.





## **Encuentros con Green Giggle, el gato travieso**

Cuando una criatura de la noche con o sin luciérnagas en su linterna se tropieza con el travieso Green Giggle:

1. Si hay luciérnagas en ella, el gato la rompe (se da la vuelta a la ficha linterna mostrando la cara en la que aparece rota) y se lleva de nuevo al campo a todas las luciérnagas de su interior. La linterna permanecerá rota hasta el final de la partida. ¡Pero las criaturas pueden seguir recogiendo luciérnagas, aunque su linterna esté rota!
2. Si una criatura se encuentra con Green Giggle y no lleva ninguna luciérnaga en su linterna, ¡el gato no puede romperla!

Si el gato Green Giggle llega a una casilla ocupada por varias criaturas, ¡se aplican las mismas reglas para todas!

No está permitido tener ninguna luciérnaga cuando se está en la misma casilla que el gato Green Giggle, aunque la ruleta diga que hay que rescatar una luciérnaga.

*Importante:* En caso de que haya menos de 4 jugadores primero debe darse la vuelta a una de las linternas que no pertenece a ninguna criatura (fig.1). En el siguiente encuentro con Green Giggle deberá dar la vuelta a su propia linterna si no queda ninguna linterna libre entera.

## **Fin del juego:**

El juego se acaba cuando todas las luciérnagas han sido rescatadas y devueltas al invernadero de cristal antes de que el gato Green Giggle consiga romper todas las linternas. ¡Enhorabuena equipo! ¡Habéis ganado!

Si Green Giggle rompe todas las linternas antes de que todas las luciérnagas sean rescatadas, ¡el gato gana!

El juego empieza de nuevo. ¡Os deseamos mucha suerte!

• • •

**Opción de juego competitivo:** Se mantienen las reglas originales del juego cooperativo con los siguientes cambios:

Cada una de las criaturas de la noche debe rescatar, por su cuenta, ¡el máximo de luciérnagas posible! Cuando una criatura pasa por la entrada del invernadero se sacan las luciérnagas de la linterna y se guardan delante de cada jugador en lugar de en el invernadero. Si una criatura se encuentra con el gato Green Giggle únicamente estarán en peligro las luciérnagas que estén dentro de su linterna.

Cuando todas las luciérnagas han sido rescatadas o cuando el gato Green Giggle ha roto todas las linternas, todas las criaturas de la noche deberán llegar al invernadero, la que ha rescatado el mayor número de luciérnagas **GANAN**.

# La serre

Au pays des nuits magiques où le soleil ne brille jamais, les plantes poussent dans la serre. Des lucioles prennent soin d'elles et s'assurent de leur fournir suffisamment de lumière pour qu'elles puissent grandir. Vert Moqueur, le vilain chat, adore quand à lui les chasser dans la prairie. Les fées nocturnes doivent alors secourir les petites lucioles et les ramener saines et sauves dans la Serre, en espérant que Vert Moqueur ne crée pas davantage d'ennuis pendant le voyage.

Jeu collaboratif (version compétitive)

Age : 4+ • Durée : 15 minutes • Nombre de joueurs : 2-4

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 1 roue, 4 fées, 4 lanternes, 1 Vert Moqueur, 1 Serre, 12 lucioles.

**But du jeu :** Ramener toutes les lucioles de la prairie à la Serre avant que Vert Moqueur ne casse toutes les lanternes.

**Préparation du jeu :** Disposez le plateau au centre de l'aire de jeu et placez toutes les lucioles au milieu du plateau, sur la prairie ! Montez la Serre et placez-la en haut du plateau près de la lumière jaune. Placez Vert Moqueur sur le chemin bleuté ! Chaque joueur choisit une fée et une lanterne de couleur correspondante. Placez les fées sur la lumière jaune et gardez la lanterne devant vous côté en bon état. **S'il y a moins de 4 joueurs**, remplacez les personnages restants dans la boîte mais **laissez les lanternes** près du plateau (fig. 1) !

**Comment jouer :** Décidez quel joueur commence ; puis suivez le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour, tournez la roue, et réalisez l'action demandée ! Si la roue s'arrête sur :

- Traces de pas : Déplacez votre personnage dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la prochaine case qui correspond à la couleur indiquée sur la roue. Plusieurs fées peuvent se trouver sur la même case en même temps.
- Luciole : Déplacez votre personnage jusqu'à la prochaine case dont la couleur sur la roue correspond à votre personnage ET prenez une luciole de la prairie pour la placer dans votre lanterne !
- Vert moqueur : Déplacez le chat sur la prochaine case dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Lucioles :** Une lanterne ne peut contenir plus de 3 lucioles (fig. 2). Lorsqu'une fée passe devant l'entrée de la Serre, elle peut extraire les lucioles de sa lanterne et les placer en sécurité dans la Serre. Il n'est pas nécessaire de s'arrêter juste devant la Serre.

**Rencontre avec Vert Moqueur, le vilain chat :** Lorsqu'une fée rencontre Vert Moqueur alors qu'elle a des lucioles dans sa lanterne :

1. La fée doit remettre toutes les lucioles dans la prairie
2. ET à la première rencontre elle doit également retourner la lanterne du côté cassé. Celle-ci restera cassée jusqu'à la fin du jeu. Les fées peuvent ramasser des lucioles dans une lanterne cassée ! **Important :** s'il y a moins de 4 joueurs, elle doit retourner d'abord l'une des lampes non utilisées (fig. 1). Il faudra ensuite retourner sa propre lanterne lors de la 2ème rencontre.

Si une fée rencontre Vert Moqueur sans avoir de lucioles dans la lanterne, le chat ne cassera pas celle-ci !

Si Vert Moqueur est sur une case où se trouvent plusieurs fées, les règles s'appliquent à toutes les fées présentes sur la case !

Il n'est pas possible d'avoir une luciole dans une case où se trouve Vert Moqueur, même si la roue l'indique.

**Fin de la partie :** Si toutes les lucioles sont de retour à la Serre avant que Vert Moqueur n'a détruit toutes les lanternes, vous gagnez tous ! Si Vert Moqueur casse toutes les lanternes le premier – le chat est vainqueur.

• • •

### **Version compétitive**

Les règles suivantes sont modifiées : Les fées doivent rassembler un maximum de lucioles ! Dès qu'une fée pénètre dans la Serre, le joueur peut les placer devant lui plutôt que de les laisser dans la Serre. Les lucioles seront en sécurité comme dans la Serre.

La partie termine dès que toutes les lucioles ont été sauvées de la prairie et que toutes les fées sont retournées à la Serre avant que Vert Moqueur ne brise toutes les lanternes. La fée qui a sauvé le plus de lucioles est déclarée vainqueur. (Les joueurs empilent leurs lucioles. Le joueur avec la plus haute pile gagne la partie).

# Üvegház

Az éjtündérek birodalmában, ahol ritkán süt a nap, a növények üvegházakban nőnek. Fénybogarak gondoskodnak róluk és világítanak nekik. Zöld Kacaj, a kandúr, néha kikergeti őket a mezőre, ahol a bogárkák nagyon várják, hogy a tündérek a segítségükre siessenek, és lámpásaikba gyűjtve visszavigyék őket a biztonságos üvegházba. Hacsak... Zöld Kacaj közben nem okoz még több galibát.

Kooperatív játék (versenyzős kiegészítéssel)  
4 éves kortól • időtartam: 15 perc • 2-4 játékos részére

**A játék tartalma:** 1 játéktábla, 1 pörgettyű, 4 tündér, 4 lámpás, 1 Zöld Kacaj, 1 üvegház, 12 db fénybogárka

**A játék célja:** az összes fénybogárkát visszajuttatni az üvegházba, mielőtt Zöld Kacaj mind a négy lámpást tönkreteszti.

## A játék előkészülete:

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére és helyezétek el a bogárkákat a tábla közepén látható mezőbe! Állítsátok össze az üvegházat, majd tegyétek a tábla tetején lévő sárga fényfolt mellé! Zöld Kacajt, a kandúrt, tegyétek a kék, mancs nyommal jelölt mezőre! Minden játékos válasszon magának egy tündért és egy színben hozzá illő lámpást! A tündért helyezze az üvegház előtti sárga fényfoltba, a lámpást pedig maga elé, úgy, hogy a sértetlen oldala nézzen fölfelé! **Ha négynél kevesebben játszatok**, a felesleges tündér figurákat tegyétek vissza a dobozba, de **a hozzájuk tartozó lámpásokat helyezétek a játéktábla mellé! (fig.1.)**

## Játékszabály

Válasszátok ki a kezdő játékost, utána haladjatok az óramutató járásával megegyező irányba! Ha rád kerül a sor, pörgesd meg a pörgettyűt! Hol áll meg a nyíl?

- Ha színes mezőn, amin lábnyom van, akkor lépj a tündéreddel az óramutató járásával megegyező irányban arra a színre, amit a nyíl mutat! Egy mezőn több tündér is állhat egyszerre.
- Ha olyan színes mezőn, ahol bogárka is látható, akkor lépj arra a színre a tündéreddel, amit a nyíl mutat, és tegyél a lámpásodba egy bogárkát a mezőről!
- Ha a nyíl Zöld Kacaj sziluettjénél áll meg, akkor a kandúr figuráját az óramutató járásával ellenkező irányban mozdítsd tovább a következő mancsnyomos mezőre!

## Bogárkák

Egy lámpásban maximum három bogárka lehet! (fig.2.) Ha egy tündér áthalad az üvegház előtti mezőn, vegye ki a bogárkákat a lámpásából és tegye az üvegházba! Nem kell megállnia az üvegház előtti mezőn, léphet tovább a pörgetésének megfelelően.

## **Zöld Kacaj – találkozás a macskával**

Ha egy tündér lámpásában már vannak bogárkák, amikor Zöld Kacajjal találkozik:

1. A tündérnek vissza kell tennie a lámpásában található összes bogárkát a mezőre.
2. ÉS a lámpását át kell fordítania a sérült oldalára. A lámpás a játék végéig így marad, de a tündér a sérült lámpásba is tud gyűjteni bogárkákat. **Fontos:** Ha négynél kevesebben játszottok, először azt a lámpást fordítsátok át, amelyik egyik játékoshoz sem tartozik! (fig.1.)

Ha a tündérnek nincs bogárka a lámpásában, amikor a kandúrral találkozik, akkor nem kell átfordítania a másik oldalára a lámpást, mert a kandúr nem tesz kárt benne.

Ha Zöld Kacaj olyan mezőre ér, ahol több tündér is áll, a fenti szabály minden tündérre érvényes lesz.

Ha a pörgettyű szerint kapnál bogárkát azon a mezőn, ahol Zöld Kacaj áll, akkor a bogárkát sajnos nem veheted fel.

### **A játék vége:**

Ha minden bogárkát sikerült összegyűjtenetek, mielőtt Zöld Kacaj mind a négy lámpást tönkretette volna, ti nyertétek a játékot.

Ha mind a négy lámpás megsérült, mielőtt az összes bogárkát visszajuttattátok volna az üvegházba, sajnos Zöld Kacaj nyert.

•••

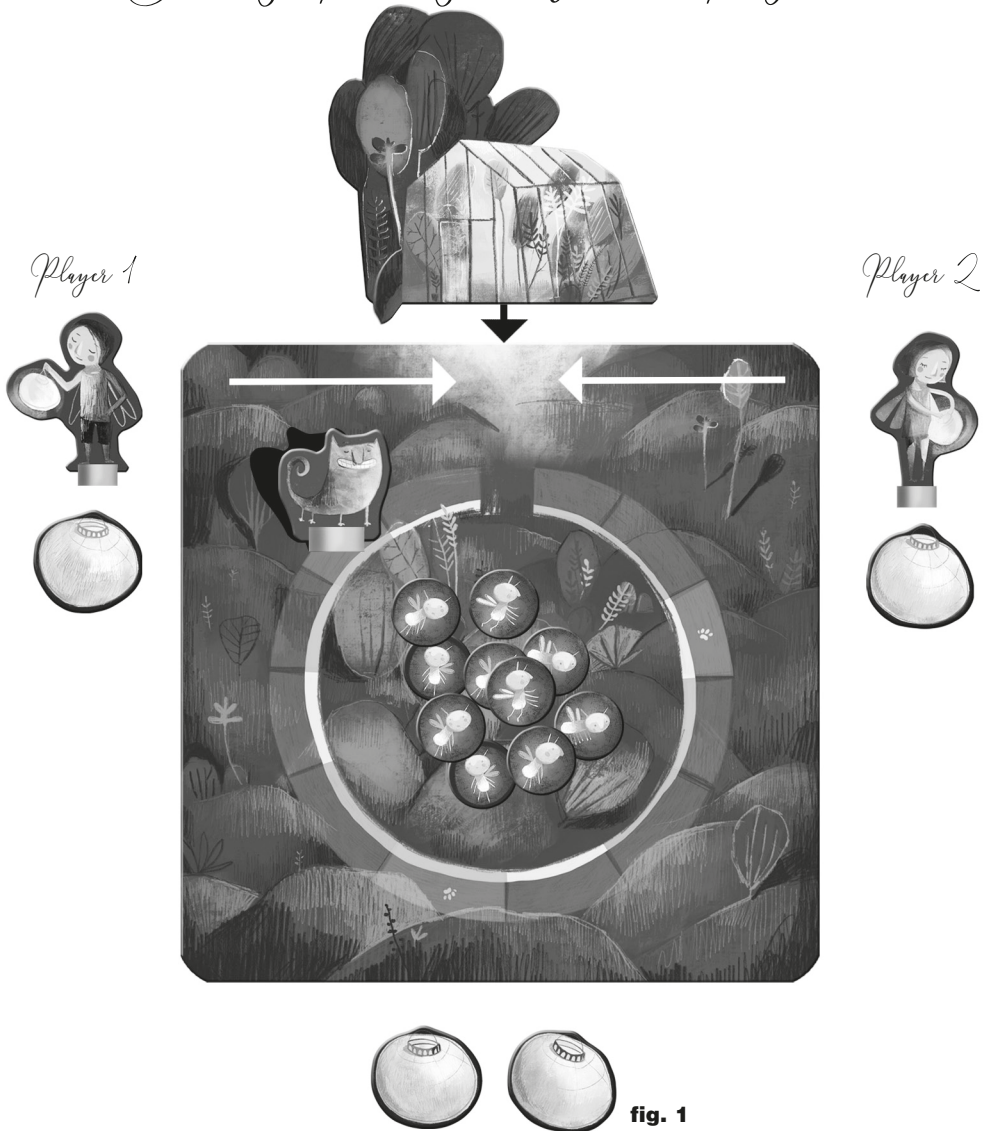
### **Versenyzős verzió** az eredeti szabály alapján, az alábbi változtatással:

Ebben a játékban mindenki annyi bogárkát gyűjt, amennyit csak tud, és az üvegház előtt elhaladva a bogárkákat nem az üvegház elé kell tennie, hanem a saját lámpása mellé. Ha Zöld Kacajjal találkozik, a kandúr ezeket a bogárkákat már nem kergetheti vissza a mezőre, csak azokat, amik éppen a lámpásában vannak.

A játék akkor ér véget, ha minden bogárka elfogy a mezőről, és minden játékos visszatért az üvegházhoz, mielőtt Zöld Kacaj tönkretette volna a négy lámpást. A játékot az nyeri, aki a legtöbb bogárkát mentette meg. (Minden játékos tegye egymás tetejére a saját bogárka korongjait, akinek a legmagasabb a tornya, az nyert!)

# Appendix

## Setting up the game for two players



# Moving on the board

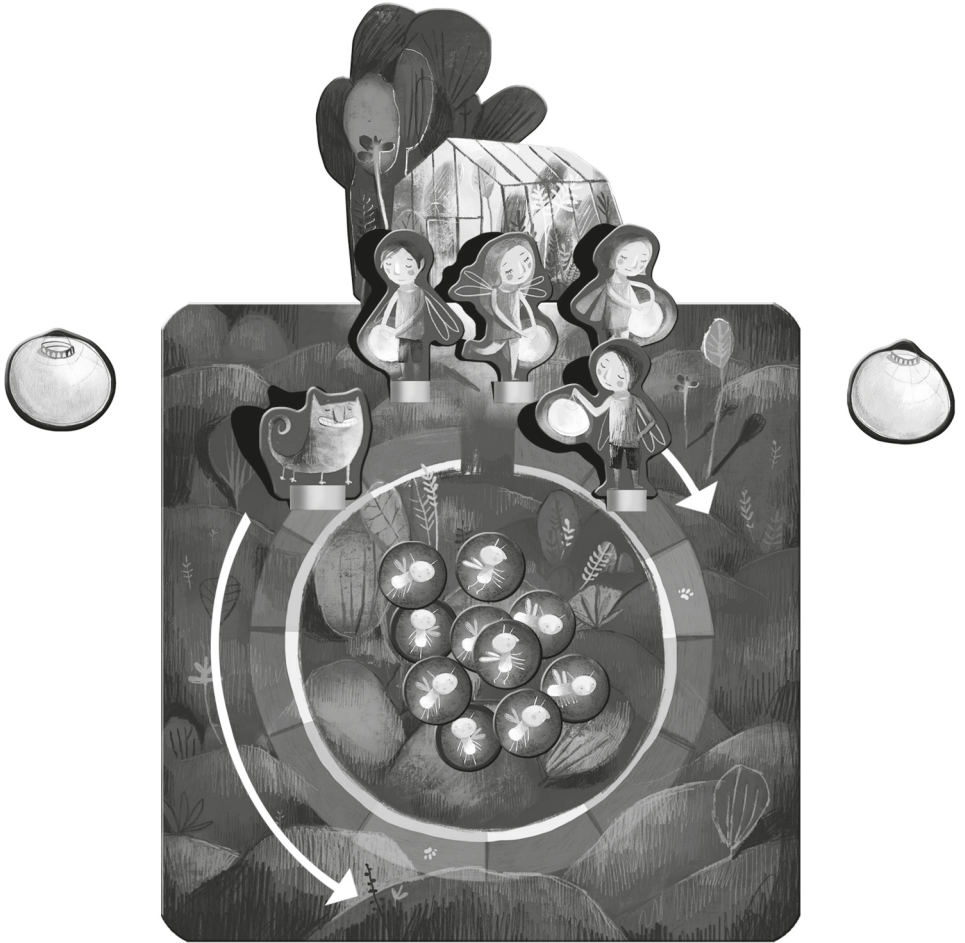


fig. 2

# Skleník

V zemi, kde vládou noční víly, kde slunce nikdy nesvítí, rostou rostliny pouze ve skleníku. Světlušky se o rostlinky starají a poskytují jim dostatek světla, aby mohly růst. Nezbedná kočka Šklebilka ráda zahání světlušky až na louku. Noční víly musí zachránit zmatené světlušky a přivést je zpět do bezpečného skleníku a doufat, že Šklebilka jim během cesty nezničí jejich lucerničky.

Kooperativní hra (s možným rozšířením).

Věk: 4+ • Čas: 15 minut • Hráči: 2 - 4

**Obsah hry:** 1 herní deska, 1 ruletka, 4 noční víly, 4 lucerničky, 1 kočka Šklebilka, 1 skleník, 12 světlušek

**Cílem hry** je vrátit všechny světlušky z louky do skleníku dříve, než Šklebilka rozbije vílám všechny lucerničky.

## Příprava hry:

Dejte herní plán do středu hrací plochy a umístěte všechny světlušky doprostřed na louku. Sestavte skleník a umístěte jej na vrchol herního plánu vedle žlutého bodu. Šklebilku umístěte na modré pole. Každý hráč si vybere noční vílu a odpovídající barevnou lucerničku. Umístěte víly na žlutý bod vedle skleníku a lucernu dejte před sebe neporušenou stranou nahoru. **Pokud hrají méně než čtyři hráči**, vraťte zbývající víly zpět do krabice, **ale jejich lucerničky dejte vedle hrací desky (obr. 1)!**

## Pravidla hry:

Rozhodněte, který hráč hraje jako první; poté pokračujte ve směru hodinových ručiček. Když přijdete na řadu, roztočte ruletku a proveďte požadovanou akci! Pokud se šipka zastaví na...

- Stopy: Přesuňte svou vílu ve směru hodinových ručiček na další políčko barvy, která Vám padla. Na jednom políčku může stát i více víl najednou.
- Světluška: Přesuňte svou vílu na další políčko barvy, která padla, vezměte si jednu světlušku z louky a vložte ji na Vaši lucerničku!
- Šklebilka: Přesuňte kočku na další modré políčko proti směru hodinových ručiček.

## Světlušky

V pohádkové lucerničce můžete přenášet maximálně 3 světlušky (obr. 2). Když víla vejde do skleníku, vyndá z lucerničky své světlušky a tím je zachrání.



## Seznamte se zlobivou kočkou Šklebilkou

Když se víla setká se Šklebilkou:

1. Víla musí vrátit všechny světlušky z lucerničky na louku.
2. A při prvním setkání musí také otočit svou lucernu rozbitou stranou vzhůru. Ta zůstane rozbitá až do konce hry. Víly mohou sbírat světlušky i do rozbité lucerny!  
**Důležité:** Pokud hrají méně než čtyři hráči, při setkání s kočkou se otočí nejdříve lampa víly, která nehraje (obr. 1) a při druhém setkání musí otočit svou vlastní lucernu rozbitou stranou vzhůru.

Pokud se víla setká se Šklebilkou a nemá ve své lucerně světlušky, kočka lucernu nezničí!

Pokud Šklebilka dojde na políčko, kde stojí více víl najednou, platí pravidlo pro všechny víly!

Nesmíte mít světlušku na políčku, kde stojí Šklebilka.

### Konec hry:

Pokud se dostanou všechny světlušky zpátky do skleníku dřívě, než Šklebilka rozbije všechny lucerničky – vyhráli jste!

Pokud Šklebilka rozbije všechny lucerny dřívě, než vrátíte všechny světlušky do skleníku – vyhrává kočka.

• • •

**Rozšířená verze** se hraje podle původních pravidel s následujícími změnami:

Víly mohou sbírat tolik světlušek, kolik chtějí! Když víla vejde do skleníku, vyndá světlušky z lucerničky a položí je před sebe, místo aby je vrátila do skleníku! Pokud se víla setká se Šklebilkou, jsou v nebezpečí jen ty světlušky, které jsou v lucerně.

Hra končí, jakmile jsou všechny světlušky zachráněny z louky a všechny víly se vrátí do skleníku dřívě, než Šklebilka rozbije všechny lucerny. Víla, která má nejvíce světlušek, vyhrává.

# Szklarnia

W krainie nocnych wróżek, gdzie słońce nigdy nie świeci, rośliny rosną w szklarniach. Przyjazne świetliki zajmują się nimi i zapewniają wystarczającą ilość światła potrzebną do wzrostu. Zielony Chichot, niegrzeczny kot, uwielbia ściągać je na łące. Nocne wróżki mają za zadanie uratować zdezorientowane małe świetliki i zabrać je z powrotem do bezpiecznej szklarni w latarenkach mając nadzieję, że Zielony Chichot nie sprawi więcej kłopotów podczas podróży.

Gra kooperacyjna (z konkurencyjną wersją):

Wiek: 4+ • Czas rozgrywki: 15 minut • Gracze: 2-4

**Zawartość:** 1 plansza do gry, 1 kołowrotek, 4 nocne wróżki, 4 lampiony, 1 zielony Chichot, 1 szklarnia, 12 świetlików

**Cel gry:** pomóc dotrzeć wszystkim świetlikom z łąki do szklarni tak aby Zielony Chichot nie połamiał wszystkich latarenek i nie pokrzyżował planów

**Przygotowanie gry:** umieść planszę na środku stołu, a wszystkie świetliki połóż na środku planszy, na łące. Ustaw szklarnię i umieść ją na górze planszy obok żółtego światła. Pionek z wizerunkiem Zielonego Chichota (kota) postaw na polu oznaczonym kolorem niebieskim. Każdy z graczy wybiera swoją nocną wróżkę i pasującą do niej kolorową latarenkę. Umieść wróżki na żółtym polu obok szklarni i trzymaj latarnię przy sobie niepotłuczoną stroną do góry. Jeśli jest mniej niż czterech graczy umieść pozostałe wróżki z powrotem w pudełku, ale latarnie umieść obok planszy, jak na rys. 1.

## Jak grać:

Zdecyduj, który gracz będzie pierwszy; następnie poruszajcie się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Jeśli chodzi o wykonanie ruchu, zakręć kołem i wykonaj wymagane czynności! Jeśli strzałka zatrzyma się na...

- Śladach stóp: Przesuń swoją postać w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara do następnego pola, które pasuje do koloru segmentu na kole. Na jednym polu może znajdować się więcej niż jedna wróżka.
- Świetlik: Przenieś swoją postać na następne pole, które pasuje do koloru segmentu na kole i zabierz jednego świetlika z łąki i włóż go swojej latarni
- Zielony Chichot: przesuń pionek z wizerunkiem kota do następnego pola oznaczonego odpowiednim kolorem w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara

## Świetliki

W lampionie nocnej wróżki mogą znajdować się maksymalnie 3 świetliki (rys. 2 ). Kiedy wróżka mija wejście do szklarni podczas poruszania się po planszy może wyjąć świetliki z latarni i umieścić je w szklarni, gdzie będą bezpieczne. Nie ma potrzeby zatrzymywania się na danym polu, wystarczy je minąć by dokonać tej czynności.

## **Poznaj Zielonego Chichota, niegrzecznego kota:**

Ilekoć wróżka spotka Zielonego Chichota mając w latarni świetliki:

1. Wróżka musi zwrócić wszystkie zebrane świetliki z powrotem na łąkę.
2. Musi odwrócić swoją latarnię potłuczoną stroną do góry. Latarnia zostaje potłuczona przez niegrzecznego kota i pozostaje w tym stanie do końca gry. Wróżki mogą zbierać świetliki do połamanej latarni. **Ważne:** jeżeli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy obracamy najpierw na drugą stronę latarnię, która nie jest własnością wróżki (rys. 1 ). Wróżka obraca swoją latarnię dopiero na drugim spotkaniu.

Jeżeli wróżka spotka Zielonego Chichota nie mając w latarni żadnych świetlików, kot nie potłucze latarni wróżki.

Jeżeli Zielony Chicho wyląduje na polu, gdzie znajduje się więcej wrózek zasada dotyczy każdej wróżki.

### **Zakończenie gry:**

Jeżeli wszystkie świetliki powrócą do swojej szklarni zanim Zielony Chichot potłucze wszystkie latarnie - wygrałeś ! Jeżeli Zielony Chichot potłucze wszystkie latarnie zanim pomożesz dotrzeć wszystkim świetlikom do szklarni - kot wygrywa.

• • •

### **Wersja konkurencyjna** z zasadami, jak powyżej zawierająca następujące zmiany:

Wróżki muszą zebrać jak najwięcej świetlików na własną rękę. Jeżeli wróżka przechodzi obok szklarni może wyjąć świetliki ze swojej latarni i położyć je obok siebie (zamiast wkładać je do szklarni, jak w wersji kooperacyjnej). Jeżeli wróżka trafi na Zielonego Chichota tylko te świetliki są w niebezpieczeństwie, które znajdują się w latarni.

Gry kończy się, gdy wszystkie świetliki zostaną uratowane i zabrane z łąki, a wszystkie wróżki powrócą do szklarni zanim Zielony Chichot połamie wszystkie latarnie. Wróżka, która zebrała najwięcej świetlików wygrywa (gracze zbierają krążki ze świetlikami obok siebie i gracz z największą liczbą wygrywa).

# Skleník

V krajine nočných víl, kde slnko nikdy nesvieti, rastlinky rastú v skleníku. Starajú sa o nich svetlušky, ktoré im poskytujú dostatok svetla pre rast. Zlomyselný kocúr Zelený Smiešok ich veľmi rád naháňa po lúke. Nočné víly musia zmätené malé chrobáčky zachrániť a preniesť ich vo svojich lampášikoch naspäť do bezpečia v skleníku, dúfajúc, že im Zelený Smiešok po ceste nespôsobí žiadne ďalšie problémy.

Kooperatívna hra (so súťažnou verziou)

Vek: 4+ • Dĺžka trvania: 15 minút • Počet hráčov: 2-4

**Obsah:** 1 herný plán, 1 otočné koleso, 4 nočné víly, 4 lampášiky, 1 Zelený Smiešok, 1 skleník, 12 svetlušiek

**Cieľ hry:** Vrátiť všetky svetlušky z lúky do skleníka skôr, než vám Zelený Smiešok poničí všetky lampášiky.

## Príprava hry:

Položte herný plán do stredu plochy, na ktorej budete hrať. Všetky svetlušky položte doprostriedka plánu, na lúčku! Pripravte skleník a položte ho navrch na herný plán vedľa žltého svetlého miesta. Postavte Zeleného Smieška na políčko s modrým odtlačkom packy! Každý hráč si vyberie postavičku nočnej víly a k nej lampášik príslušnej farby. Položte víly na žlté miesto vedľa skleníka a ponechajte si lampášik pred sebou otočený nerozbitou stranou nahor. **Ak hrajú menej ako štyria hráči**, odložte zvyšné postavičky naspäť do krabice, ale **lampášiky si** ponechajte a položte ich vedľa herného plánu (obr.1)!

## Ako hrať:

Rozhodnite sa, ktorý hráč pôjde prvý; striedajte sa na ťahu v smere chodu hodinových ručičiek. Keď ste na rade, zatočte kolesom a vykonajte požadovanú akciu! Ak sa šípka zastaví na symbole...

- Stopy: Posuňte svoju postavičku v smere chodu hodinových ručičiek na nasledujúce políčko, ktoré farebne súhlasí so segmentom na kolese. Na jednom políčku môže byť súčasne aj niekoľko víl.
- Svetluška: Posuňte svoju postavičku na nasledujúce políčko, ktoré farebne súhlasí so segmentom na kolese A vezmite jedného chrobáčka z lúky a vložte si ho do lampášika!
- Zelený Smiešok: Posuňte kocúra na nasledujúce políčko s odtlačkom packy v protismere chodu hodinových ručičiek.

## Svetlušky

Vo vílinom lampášiku môžu byť naraz najviac tri svetlušky (obr.2). Keď víla prejde popri vchode do skleníka, môže svetlušky vybrať zo svojho lampášika a vložiť ich dnu. Netreba kvôli tomu zastavovať, môže normálne pokračovať vpred podľa výsledku z otočného kolesa.

## **Stretnutie so zlomyseľným kocúrom Zeleným Smieškom**

Vždy, keď víla stretne Zeleného Smieška a má v lampášiku nejaké svetlušky:

1. Víla musí všetkých chrobáčikov zo svojho lampášika vrátiť na lúku.
2. A pri prvom stretnutí musí tiež prevrátiť svoj lampášik na opačnú stranu. Ostane rozbitý až do konca hry. Víly však môžu zbierať chrobáčikov aj do rozbitého lampáša! **Dôležité:** Ak hrajú menej ako štyria hráči, musí víla prevrátiť najskôr jeden z lampášikov, ktorý žiadnej víle nepatrí (obr. 1). Svoj vlastný lampášik obráti až pri druhom stretnutí s kocúrom.

Ak víla pri stretnutí so Zeleným Smieškom nemá žiadne svetlušky vo svojom lampášiku, kocúr jej ho nerozbije!

Ak Zelený Smiešok pristane na políčku, kde stojí viacero víl, vyššie uvedené pravidlá sa týkajú každej z nich!

Nie je povolené mať chrobáčika na políčku, kde stojí Zelený Smiešok ani vtedy, ak to prikazuje šípka otočného kolesa.

### **Koniec hry:**

Ak sú všetky svetlušky späť v skleníku skôr, než Zelený Smiešok rozbil všetky lampášiky - všetci ste spoločne zvíťazili!

Ak Zelený Smiešok rozbije všetky lampášiky skôr, než sa vám podarí všetkých chrobáčikov vrátiť do skleníka - zvíťazil kocúr.

• • •

**Súťažná verzia** sa riadi pôvodnými pravidlami, ale s týmito zmenami:

Víly musia každá samostatne pozbierať čo najviac svetlušiek! Keď víla prejde popri vchode do skleníka, môže svetlušky vybrať z lampášika a položiť ich pred seba miesto toho, aby ich vrátila do skleníka! Ak víla stretne Zeleného Smieška, v ohrození sú len tie víly, ktoré má práve v lampášiku.

Hra sa končí, keď sú všetky svetlušky zachránené z lúky a všetky víly sa stihnú vrátiť do skleníka skôr, než im Zelený Smiešok rozbije lampáše.

Víťazí víla, ktorá má svetlušiek najviac. (Víly navŕšia svoje disky so svetluškami do stohu. Víťazí víla, ktorá má najvyšší stoh.)

*V obrázkovej Prílohe nájdete názornú ukážku počiatočného rozloženia herných materiálov pre dvoch hráčov (obr. 1) a spôsob pohybovania sa po hernom pláne (obr. 2).*

# Оранжерея

В стране ночных фей, где никогда не светит солнце, растения выращивают в оранжерее. Светлячки заботятся о них и производят свет для их роста. Зеленый Хохотун, озорной кот, очень любит загонять светлячков на луг. А ночным феям приходится спасать испуганных жучков и возвращать светлячков обратно в оранжерею в их фонарики, надеясь, что Зелёный Хохотун не причинит им ещё больше неприятностей во время путешествия.

Командная игра (имеется версия для соревновательной игры)

Возраст: 4+ • Время: 15 минут • Кол-во игроков: 2-4

**Комплект игры включает:** 1 игровое поле, вращающееся поле, 4 фигурки ночных фей, 4 фонаря, 1 фигурка Зеленого Хохотуна, 1 оранжерея, 12 светлячков

**Цель:** вернуть всех светлячков с луга в оранжерею до того как Зелёный Хохотун разобьёт все фонари.

## Подготовка к игре:

Разместите игровое поле в центре стола и положите всех светлячков в центр игрового поля, на луг! Соберите оранжерею и поместите ее на игровое поле на жёлтую отметку. Поставьте фигурку Зеленого Хохотуна на игровое поле на место с изображением голубых лап! Каждый игрок выбирает себе фигурку ночной феи и соответствующий ей по цвету фонарь. Разместите фею на желтые отметки у оранжереи, а фонари положите около игрового поля перед собой целой стороной вверх. **Если в игре участвует меньше 4 игроков**, уберите оставшиеся фигурки фей обратно в коробку, а **фонари** оставьте в игре и положите их рядом с игровым (рис.1)!

## Ход игры:

Определите, кто из игроков будет ходить первым; далее игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Когда очередь дошла до тебя, вращай колесо и выполняй необходимые действия! Если стрелка остановилась на...

- Изображении следов: Передвинь свою фигурку по часовой стрелке на следующую клетку, соответствующую цвету, выпавшему на колесе. На одной клетке в любой время игры могут находиться более одной феи.
- Изображении светлячка: Передвинь свою фигурку по часовой на следующую клетку, соответствующую цвету, выпавшему на колесе и возьми одного светлячка с луга и помести в свой фонарь!
- Изобржении Зеленого хохотуна: передвинь кота против часовой стрелки на следующее место, обозначенное кошачьими лапами.

## Светлячки

В одном фонаре феи допускается помещать не более 3 светлячков (рис.2). Каждый раз, проходя мимо входа в оранжерею, фея может вытащить светлячков из фонарика и запустить их в оранжерею. Не обязательно останавливаться на клетке у входа в оранжерею, можно останавливаться дальше в соответствии с количеством ходов.

## **Встреча с Зелёным Хохотуном, озорным котом**

Каждый раз, когда фея с фонарем, заполненным светлячками, встречает Зеленого Хохотуна:

1. 1. Фея должна вернуть всех своих светлячков обратно на луг.
2. 2. И при первой встрече он/она должна перевернуть фишку с изображением фонаря на другую сторону. Фонарь остаётся разбитым до конца игры. Феи могут собирать светлячков в разбитый фонарь! **Важно:** Если в игре участвует меньше 4 игроков сначала фея должна перевернуть фонарь, который не принадлежит никому из фей (рис.1). Во время второй встречи с Хохотуном фея переворачивает свой фонарь.

Если фея встречает кота, а в ее фонаре нет не одного светлячка, то кот не разбивает фонарь!

Если Кот останавливается на клетке, где находятся несколько фей, то правило применяется ко все феям!

Не разрешается забирать себе светлячка, если фея находится на одной клетке с Хохотуном, даже если на колесе выпало такое действие.

### **Конец игры:**

Если все светлячки оказываются в оранжерее до того, как Кот разобьёт все фонари, то вы все выигрываете!

Если Зелёный Хохотун разбивает все фонари до того, как вы успели перенести светлячков, то победителем становится Кот.

• • •

**Соревновательная версия** игры в соответствии с оригинальными правилами со следующими изменениями: Каждая фея должна собрать в свой фонарь как можно больше светлячков! Проходя мимо входа в оранжерею, фея может вытащить светлячка из фонаря и положить его перед собой вместо оранжереи! Если феи встречают Зеленого Хохотуна, в опасности оказываются только те светлячки, которые находятся в фонарях.

Игра заканчивается в тот момент, когда все светлячки перенесены с луга в оранжерею и все феи вернулись в оранжерею до того, как Зелёный Хохотун разобьёт все фонари. Фея, собравшая больше всего светлячков, является победителем. (Игроки собирают фишки с изображением светлячков и складывают их стопкой. У кого самая высокая стопка - тот победитель.)

# Оранжерея

В країні нічних ельфів, куди ніколи не зазирає сонце, рослини можуть існувати лише в оранжереях. Крихітні світлячки дбають про них і забезпечують достатньою для росту кількістю світла. Пан Мурзелень, кіт-бешкетник, любить ганятися за світлячками по галявині. Нічним ельфам треба врятувати переляканих маленьких комах – зібрати їх в свої ліхтарі і віднести до безпечної оранжереї, сподіваючись, що Зелений Кіт не перешкодить їм це зробити.

Кооперативна гра (і конкурентна версія)

Вік: 4+ • Час: 15 хвилин • Гравців: 2-4

**Гра містить:** 1 ігрове поле, 1 диск зі стрілкою, 4 фігурки нічних ельфів, 4 ліхтарі, 1 Пан Мурзелень, 1 оранжерея, 12 світлячків

**Мета гри:** повернути всіх світлячків з галявини до оранжереї, поки Пан Мурзелень не зіпсує всі ліхтарі.

## Підготовка до гри:

Помістіть ігрове поле на стіл, і викладіть всіх світлячків в центрі ігрового поля на галявині! Зберіть оранжерею і розмістіть її біля верхньої частини ігрового поля поруч із плямою жовтого світла. Фігурку Зеленого Кота поставте на локацію з синіми слідами лапок! Кожен гравець обирає собі фігурку нічного ельфа і ліхтар відповідного кольору. Розташуйте фігурки ельфів на жовтій світловій плямі біля оранжереї, а ліхтарі покладіть перед собою зображенням цілого чистого ліхтаря догори. **Якщо гравців менше, ніж чотири**, решту фігурок персонажів поверніть до коробки, але **їхні ліхтарі розмістіть** поруч з ігровим полем (мал. 1)!

## Як грати:

Вирішіть, який гравець ходитиме першим; потім ходіть по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід розкрутіть стрілку на диску і виконайте відповідні дії! Якщо стрілка зупиняється і вказує на ...

- Сліди: перемістіть фігурку свого персонажа у напрямку за годинниковою стрілкою до наступної локації з бордюром того ж кольору, що і сектор на диску. На одній локації одночасно може знаходитись декілька ельфів.
- Світлячка: Перемістіть свого персонажа на наступну локацію з бордюром того кольору, що випав на диску, а потім візьміть одного світлячка з галявини і помістіть його у свій ліхтар.
- Кота: перемістіть фігурку Пана Мурзеленя на наступну локацію зі слідами лапок, в напрямку проти годинникової стрілки.

## Світлячки

В ліхтарику ельфа поміщається не більше, ніж три світлячки (мал. 2). Коли ельф проходить повз вхід до оранжереї, він може випустити світлячків зі свого ліхтарика в оранжерею. Для цього не потрібно зупинятися – ельф ходить так, як показує стрілочка на диску.



## **Зустріч з Паном Мурзеленем, котом-бешкетником**

Кожного разу, коли ельф, що несе світлячків в ліхтарі, зустрічається з Паном Мурзеленем, випускає ліхтар з рук...

1. Ельф повинен повернути всіх світлячків зі свого ліхтаря на галявину.
2. При першій зустрічі він повинен перевернути свій ліхтар на іншу сторону. Ліхтар тепер брудний і надтріснутий до кінця гри. Але в нього все одно можна збирати світлячків! **Важливо:** Якщо учасників менше, ніж чотири, то при першій зустрічі із Котом гравець повинен перевернути один з тих ліхтарів, що йому не належать (мал. 1). При другій зустрічі він повинен перевернути уже свій ліхтар.

Якщо ельф зустрінеться з котом, не маючи світлячків у своєму ліхтарі, ліхтар не постраждає!

Якщо Пан Мурзелень зупиниться на локації, де знаходяться декілька фігурок персонажів, правило діє для всіх цих ельфів!

Вам не дозволено збирати світлячків на локації, де знаходиться фігурка Зеленого Кота, навіть якщо стрілка на диску велить вам це зробити.

### **Кінець гри:**

Якщо всі світлячки повернуться до оранжереї до того, як Пан Мурзелень поб'є всі ліхтарі – ви всі виграєте!

Якщо Пан Мурзелень зіпсує всі ліхтарі, перш ніж ви повернете всіх світлячків, то виграє Кіт.

• • •

**В конкурентній версії** граємо за оригінальними правилами з такими змінами:

Ельфам треба зібрати якомога більше світлячків! Коли ельф проходить повз вхід до оранжереї, він випускає світлячків з ліхтаря, але кладе їх перед собою, а не повертає до оранжереї! Якщо ельф зустрічається з Зеленим Котом, то небезпека загрожує лише тим світлячкам, що в цей час знаходяться в його ліхтарі.

Гра закінчується, як тільки всі світлячки врятовані з луку, а всі елфи повертаються в оранжерею до того, як Мурзелень пошкодить всі ліхтарі. Перемагає ельф, який зібрав найбільше світлячків. (Гравці складають своїх світлячків у стопки. Той, у кого стопка вийде найвищою, виграє.)





Warning! Contains small parts.  
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.  
Erstickungsgefahr.

¡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 2019

©bohony