



PL



# Gra na dobranoc

**Zawartość:** 4 figurki zwierzątek, plansza do gry, słoneczna tarcza z ramką (+ plastikowe mocowanie), pudełko-domek z 4 łóžeczkami, 4 przytulanki, ruletka (tarcza ze strzałką), 15 żetonów łąki, książeczka z historyjkami.

## CEL GRY

Wszyscy gracze ruszają figurkami zwierzątek, zbierając przytulanki w drodze do domu babci, gdzie będą nocowały. Po drodze muszą zebrać również 5 truskawek i znaleźć okulary, które babcia zgubiła gdzieś na łące. Spieszą się, aby zdążyć do łóžeczek zanim wszędzie księżyc!

## PRZYGOTOWANIE

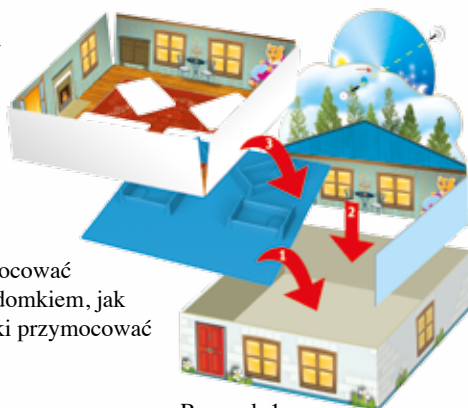
Pudełko-domek należy opróżnić, zostawiając w nim tylko łóžka oraz kartonową podłogę i ściany.

## PRZED PIERWSZĄ GRĄ...

Słoneczną tarczę przymocować do ramki i umieścić za domkiem, jak na rys. 1. Strzałkę ruletki przymocować do podstawki.

## PRZED KAŻDĄ GRĄ...

1. Słoneczną tarczę ustawić tak, jak pokazano na rys. 2. Biała linia powinna się znaleźć tuż nad chmurką po lewej stronie.
2. Na stole położyć planszę, a za nią domek wraz ze słońcem i księżycem.
3. Na oznaczonych polach przy każdym z czterech domków umieścić przytulanki.
4. 15 żetonów łąki ułożyć obrazkiem do dołu, pomieszać i umieścić na oznaczonych polach łąki.



Rysunek 1



Rysunek 2

5. Wszystkie 4 zwierzątka położyć na starcie. Najmłodszy gracz otrzymuje ruletkę i rozpoczyna grę!



Rysunek 3

## PRZEBIEG GRY

Słoneczna tarcza wskazuje, ile czasu zostało graczom na wykonanie zadań, zanim będą musieli położyć się spać.

Gdy któraś z osób obróci strzałką tak, że wskaże ona słońce, słoneczną tarczę należy obrócić zgodnie z ruchem wskazówek zegara o jedno pole - słońce będzie powoli wędrować po niebie. Potem gracz ponownie zakręca strzałką.

Dzisiaj jest niezwykle dzień dla małych przyjaciół-zwierzątek. Babcia zaprosiła ich wszystkich na noc do siebie! Najpierw zwierzątki muszą zabrać swoje przytulanki z domów, by potem udać się do domu babci. Słońce dopiero wschodzi, ale muszą dotrzeć do domu babci przed zmrokiem, aby zdążyć na bajeczkę do snu.

## PIERWSZA CZĘŚĆ PLANSZY

Zwierzątka szukają przytulank! Każdy z graczy po kolei zakręca strzałką i rusza figurką.

- W swojej kolejce **można poruszyć się DOWOLNĄ figurką** wzdłuż ścieżki o tyle pól, ile wskazała strzałka.
- Aby zabrać przytulankę, trzeba zatrzymać zwierzątko na polu z czerwoną strzałką, nawet jeśli ma się więcej kroków do wykorzystania. Przytulankę należy położyć obok planszy.
- Kiedy zwierzątko znajdzie już przytulankę, porusza się w stronę mostu, który prowadzi na łąkę.
- Kiedy zwierzątko znajdzie się na moście, musi tam zaczekać na pozostałe figurki. Jego kolejka przechodzi na pozostałych graczy, aż wszyscy znajdą się na moście.



Dzień jest naprawdę piękny, więc wszyscy chcą się bawić całą drogę! W drodze do domu babcia przechodzą przez łąkę, na której babcia zgubiła swoje okulary. Zwierzaczki szukają okularów, bo bez nich babcia nie mogłaby im poczytać bajki na dobranoc. W powietrzu unosi się zapach truskawek, więc przyjaciele chcą ich trochę nazbierać...

### ŁĄKA

Zadaniem zwierzątek jest znalezienie **5 truskawek i okularów babcia**. Figurki poruszają się po łące tak samo jak wcześniej, **ale mogą się zatrzymać na żetonie łąki tylko wtedy, gdy strzałka wskaże dokładnie tyle kroków, ile trzeba.**

- Gdy zwierzątko zatrzyma się na żetonie łąki, gracz odwraca go i sprawdza, co jest na obrazku.
- Jeśli na obrazku jest truskawka lub okulary, gracz zabiera żeton. W przeciwnym razie żeton należy odwrócić i umieścić z powrotem na tym samym polu.
- Po odnalezieniu 5 truskawek i okularów, figurki ruszają w stronę domu babcia. Kiedy figurka stanie na ostatnim polu przed drzwiami, babcia wpuszcza zwierzątko do środka; musi teraz poczekać na resztę przyjaciół. Jego kolejka przechodzi na pozostałych graczy, aż wszyscy znajdą się w domku.



Nareszcie wszyscy dotarli do domu babcia! Babcia bardzo się cieszy z ich wizyty, zabiera truskawki i układa zwierzątko do snu w łóżeczkach. Teraz wszyscy są gotowi na wysłuchanie bajeczki na dobranoc. Rano babcia upiecze pyszne truskawkowe ciasto!

### DOMEK

Teraz zwierzątko są gotowe do snu! Łóżeczka są ponumerowane.

- Gracze po kolei kręcą strzałką.
- Kiedy wypadnie liczba, należy sprawdzić, czy łóżeczko z tym numerem jest wolne. Jeśli tak, to można położyć w nim jedną figurkę wraz z przytulanką.
- Następnie ruch wykonuje kolejny gracz. Jeśli wypadnie numer łóżeczka, w którym ktoś już śpi – nie udało się, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Jeśli wszystkie zwierzątko trafią do łóżeczek zanim wzejdzie księżyc, wszyscy gracze zwyciężają!

Jeśli księżyc wzejdzie zanim wszystkie zwierzątko trafią do łóżeczek w domu, zwycięża babcia. Gra się kończy i można położyć do łóżeczek wszystkie zwierzątko.

**DOBRANOC! KOLOROWYCH SNÓW!**



### SKRÓT ZASAD:

1. Wszyscy gracze grają razem i w swojej kolejce przesuwają wybraną przez siebie figurkę zwierzątko o tyle pól, ile wskazała strzałka.
2. Jeśli strzałka wskaże słońce, gracz musi obrócić słoneczną tarczę o jedno pole i obrócić strzałką ponownie.
3. Na pierwszej części planszy gracze muszą znaleźć swoje przytulanki, zanim wyruszą na łąkę. Zwierzątko czekają na siebie na moście.
4. Na łące zwierzątko poruszają się zgodnie ze wskazaniami strzałki i muszą znaleźć pięć truskawek oraz okulary babcia.
5. Na łące trzeba przejść dokładnie tyle kroków, ile wskazała strzałka.
6. Gracz w swoim ruchu odkrywa żeton łąki. Truskawka lub okulary – gracz zabiera żeton. Inny obrazek – gracz odkłada zakryty żeton z powrotem na to samo miejsce.
7. Po odnalezieniu pięciu truskawek i okularów, zwierzątko idą do domku babcia i stają na wycieraczkę. Tam czekają na pozostałe zwierzątko, by razem wejść do domku.
8. Gracze odnajdują swoje łóżeczka według wskazania strzałki.
9. Jeśli łóżeczko jest wolne, gracz kładzie w nim swoją figurkę i przytulankę. Jeśli jest zajęte – kolejka przechodzi na następnego gracza.
10. Wszyscy gracze zwyciężają, jeśli zwierzątko trafią do łóżeczek przed wschodem księżycy.

**W KSIĄŻECZCE Z HISTORYJKAMI DOŁĄCZONEJ DO GRY NA DOBRANOC ZNAJDZIECIE WIERSZOWANE BAJECZKI.**

Więcej gier znajdziesz na:

