

NOCTURNALLY

Anno van Haandel
Davita Sinke



Game rules • Spelregels • Règles du jeu
Reglamento • Pravidlá • Pravidla
Regulile jocului • הוראות המשחק • Spielregeln



NOCTURNALLY

Animal night



Cooperative memory game
1 to 6 players • ages 6 and up

Duration about 15 min

Game components



game board

time frame

Firefly

5 moon cards



20 animal cards
(10 pairs of parents and children)

Glowworm game

9 extra animal cards

Glowworm



1 extra
moon card



Downloadable expansion

white
rabbit



4 special counters



Game overview

It is night in the forest. It is so dark that the young night animals cannot find their parents! Together with Firefly and Glowworm we will help them out. Can we reunite all the night animals before the sun rises?

Preparation

Prepare the game as follows (see the picture on the reverse of this booklet):

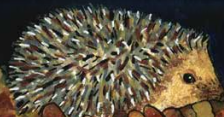
- Take the 20 animal cards without a star symbol in the lower right corner.
- Add 5 moon cards.
- Shuffle the cards and lay them face-down in a 5 by 5 square.
- Lay down the game board and put the time frame on the left side of the time track, on top of the moon.

- Firefly flies to the one who woke up earliest today. This player will start.



Cooperative game

In cooperative games, all the players collaborate. You have a common goal and you will find out together how to reach it. On top of social skills, this game stimulates memorising and taking an overview.





Playing

When it is your turn, 5 things happen:

1. Firefly brings light in the dark: fly with Firefly to any two cards and turn them over.
2. The animals are moving: move and swap as many cards as you want, including the face down cards. Try to put the parents and children side by side!
3. Time is passing: move the frame one step towards the sun.
Unless a moon card is turned over, then the frame goes back to the start. Place the moon card on one of the five spaces on the game board.

HINT: If it proves difficult to keep thinking about this, choose one player who performs this step every turn.



4. The light disappears: turn over the opened animal cards.
5. Pass the firefly to the player on your left.

Try playing
Nocturnally without
speaking! Animal sounds
are allowed.

Game end

Once the window has reached the last square, the sun rises! Turn over all the cards together. Are all the parents next to their children? Well done! If you did not fully succeed, try again!

Glowworm game



For a longer game with more challenge, you can play the Glowworm game. In this game the female firefly will come to help us. She is called "glowworm" because she cannot fly like the male! She sits quietly in her place. There is enough light around Glowworm to keep seeing the animals we found.

New animals are also added, which are always in threes instead of twos. All three animals of the same species should be together at the end of the game.

Preparation

- Remove Firefly from his stand and replace him with Glowworm.
- Use all the animals and moon cards, except the white rabbit.
- Shuffle the cards and place them face down in a 6 by 6 square. One spot remains open, make sure it is somewhere in the middle.
- Place Glowworm in this open space.



Playing

Glowworm brings us permanent light: The four cards that are next to Glowworm at the end of a turn may remain face up!

The rest of the game is the same as the core game. There is one extra moon that has its own space on the game board.



Downloadable Expansion: "White Rabbit"

White Rabbit and the four round counters will add even more variety to the game. Game rules for this expansion can be obtained at:

www.sunnygames.eu/nocturnally-expansion



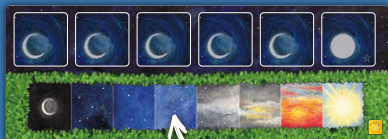
NOCTURNALLY

Dierennacht

Coöperatief geheugenspel
1 tot 6 spelers • vanaf 6 jaar

Speelduur circa 15 minuten

Overzicht van de spelonderdelen



5 maankaarten



spelbord

kijkkraam



Vuurvlieg



20 dierkaarten
(10 paren van ouders en kinderen)

Glimwormspel

9 extra dierkaarten



Glimworm



1 extra
maankaart



Downloadbare uitbreiding



wit
konijn

4 speciale fiches



Spelidee

Het is nacht in het bos. Het is zo donker dat de jonge nachtdieren hun ouders niet meer kunnen vinden! Samen met Vuurvlieg gaan we ze helpen. Kunnen we alle nachtdieren bij elkaar brengen voordat de zon opkomt?

Vorbereiding

Leg het spel als volgt klaar (zie achterzijde spelregels):

- Zoek de 20 dierkaarten zonder sterretje rechtsonder bij elkaar.
- Vul de stapel aan met 5 maankaarten. De volle maan doet nog niet mee.
- Schud de kaarten en leg ze omgedraaid neer in een vierkant van 5 bij 5.
- Leg het spelbord klaar en leg het kijkraam helemaal links, bovenop de maan.
- Vuurvlieg vliegt naar degene die vandaag het vroegst wakker was. Dit is de startspeler.



Samenwerkingsspel

Bij coöperatieve spellen werken alle spelers samen. Ze hebben een gemeenschappelijk doel en bedenken samen hoe ze dat kunnen bereiken. Naast sociale vaardigheden, worden in dit spel geheugen en het houden van overzicht aangesproken.



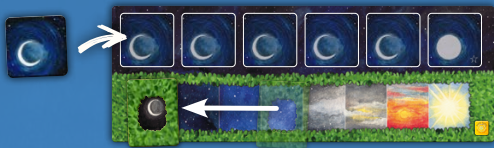


Spelen

Als je aan de beurt bent, gebeuren er 5 dingen:

1. Vuurvlieg brengt licht in het donker: vlieg met Vuurvlieg naar twee kaarten en draai ze open.
2. De dieren gaan bewegen: verplaats en verwissel zo veel kaarten als je maar wilt, ook dichte kaartjes. Probeer de ouders en kinderen naast elkaar te leggen!
3. Het wordt later: verplaats het raampje een stap verder naar de zon. Behalve als er een maankaart omgedraaid is, want dan gaat het raampje terug naar het begin. Leg de maankaart op één van de vijf weglegplekken op het spelbord.

TIP: Benoem eventueel één speler die dit elke beurt doet.



4. Het licht verdwijnt: draai de opengedraaide dieren weer dicht.
5. Geef het vuurvliegje door aan de speler links van je.

Speel
Nocturnally ook
eens zonder te praten!
Dierengeluiden
mogen wel.

Einde van het spel

Is het raampje bij het laatste vakje aangekomen, dan komt de zon op! Draai samen alle kaartjes om. Liggen alle ouderdieren naast hun kinderen? Goed gedaan! Is het niet helemaal gelukt, probeer het dan nog eens!

Glimwormspel



Voor een wat langer en uitdagender spel, kun je het Glimwormspel spelen. Bij dit spel komt ook het vrouwtje van de vuurvlieg ons helpen. Zij heet "glimworm" omdat ze niet kan vliegen zoals het mannetje! Ze blijft stil op haar plek zitten. Rondom Glimworm is er genoeg licht om de dieren die we gevonden hebben, te kunnen blijven zien.



Er komen ook nieuwe dieren bij, die niet met z'n tweeën maar met zijn drieën zijn. We zorgen ervoor dat alle dieren van dezelfde soort bij elkaar liggen aan het eind van het spel.



Vorbereiding

- Haal de vuurvlieg uit het voetje, vervang deze door de glimworm.
- Gebruik alle dieren en maankarten, behalve het witte konijn.
- Hussel de kaarten en leg ze omgedraaid neer in een vierkant van 6 bij 6. Zorg dat er één plek open blijft, ergens in het midden.
- Zet Glimworm op deze open plek.

Spelen

Glimworm geeft licht: De kaarten die aan het einde van een beurt op één van de vier vakjes naast de glimworm liggen, mogen open blijven liggen!

De rest van het spel is hetzelfde als het basisspel. Er is nu een extra maan die zijn eigen weggleplek op het spelbord heeft.



Downloadbare uitbreiding "Wit Konijn"

Met het witte konijn en de vier ronde fiches kun je nog meer variatie in het spel brengen. Ga voor de spelregels van deze uitbreiding naar: www.sunnygames.nl/nocturnally-uitbreiding



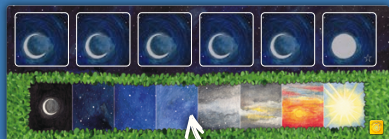
NOCTURNALLY

Nocturne

Jeu de mémoire coopératif
De 1 à 6 joueurs • Âgés de 6 et plus

Durée environ 15 min

Éléments de jeu



5 cartes Lune



marqueur
du temps

plateau
de jeu



Luciole



20 cartes Animaux
(10 paires de parents et enfants)

Pour le jeu du Ver luisant

9 cartes Animaux
supplémentaires

Ver luisant



1 carte Lune
supplémentaire



Pour l'extension téléchargeable

Lapin
blanc



4 compteurs
spéciaux



Aperçu du jeu

Il fait nuit dans la forêt. Il fait si sombre que les jeunes animaux nocturnes n'arrivent pas à retrouver leurs parents ! Ensemble avec Luciole, nous allons les aider. Pourrons-nous réunir les parents et les enfants avant le lever du soleil ?

Mise en place

Préparer le jeu comme suit (cfr image sur le verso du livret) :

- Prendre les 20 cartes Animaux sans le symbole Etoile dans le coin inférieur droit.
- Ajouter 5 cartes Lune.
- Mélanger les cartes et les disposer en carré de 5 cartes sur 5, face cachée.
- Placer le plateau de jeu et disposer le marqueur du temps (cadre de verdure) à gauche, sur la pleine lune de l'échelle du temps.
- Luciole vole vers celui qui s'est réveillé le plus tôt ce matin. Ce joueur commence.



Jeu coopératif

Dans un jeu coopératif, tous les joueurs collaborent. Votre objectif est commun et vous travaillerez ensemble à l'atteindre. En plus de stimuler les interactions sociales, ce jeu va faire travailler la mémoire et la prise de perspective.



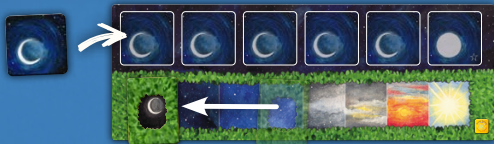


Déroulement de la partie

A votre tour, 5 actions sont à réaliser :

1. Luciole dissipe un peu de la noirceur de la nuit : volez avec elle vers 2 cartes au choix et retournez-les.
2. Les animaux se déplacent : déplacez et échangez autant de cartes que vous le désirez, y compris les cartes face cachée. Essayez de placer les cartes parents et enfants côte à côte !
3. Le temps passe : déplacez le marqueur du temps (cadre de verdure) d'un cran vers le soleil. Si une carte Lune est retournée, le marqueur temps retourne à son point de départ. Le cas échéant, placez la carte Lune sur un des 5 emplacements du plateau de jeu.

ASTUCE : Si vous éprouvez des difficultés à vous rappeler cette action lors de votre tour, désignez un joueur qui réalisera cette étape durant tout le jeu.



4. Luciole clignote, la lumière disparaît: remettez face cachée les animaux que vous avez dévoilés.
5. Passez Luciole au joueur à votre gauche.

Essayez de jouer
Nocturne sans parler !
Les bruits et cris d'animaux
sont permis.

Fin de partie

Une fois que le marqueur du temps a atteint le dernier carré de la nuit, le soleil se lève ! Retournez toutes les cartes ensemble. Les parents sont-ils tous à côté de leur petit ? Bravo ! Si vous n'avez pas reconstitué toutes les paires, réessayez !

Le jeu du Ver luisant



Pour une version plus longue et un peu plus difficile, vous pouvez jouer au jeu du Ver luisant. Dans cette version, la femelle du ver luisant viendra nous aider. On la nommera Ver luisant ici. Contrairement au mâle, elle ne peut voler, mais brille avec plus d'intensité pour qu'il puisse la retrouver dans l'obscurité ! Illuminant les alentours, elle nous permet de continuer à voir les animaux dans la pénombre.

De nouveaux animaux sont ajoutés au jeu, et sont chacun en 3 exemplaires au lieu de 2. Tous les animaux d'une même espèce doivent être réunis à la fin du jeu.

Mise en place de cette variante

- Retirez Luciole de son support et remplacez-le par Ver luisant.
- Utilisez toutes les cartes animaux et lune, excepté le Lapin blanc.
- Mélangez les cartes et placez-les, face cachée, en carré de 6 cartes sur 6 sur la table. Un endroit restera ouvert, assurez-vous que ce soit vers le milieu.
- Placez Ver luisant dans l'espace ouvert.

Déroulement du jeu

Ver luisant nous apporte une lumière permanente : Les quatre cartes qui sont à côté de lui à la fin d'un tour peuvent rester face visible !

Le reste du jeu est le même que le jeu de base. Vous disposez d'une lune supplémentaire qui a sa propre place sur le plateau de jeu.



Extension téléchargeable : Le Lapin Blanc

Lapin blanc et les quatre pions ronds ajouteront encore plus de variété au jeu. Les règles du jeu (en anglais) pour cette extension peuvent être obtenues sur :

www.sunnygames.eu/nocturnally-extension



Animales nocturnos

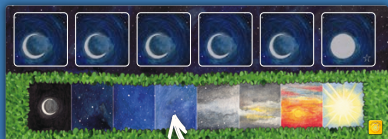
NOCTURNALLY



Juego de memoria cooperativo
1 a 6 jugadores • A partir de 6 años

Duración de 15 min.

Componentes del juego



5 cartas de luna



marcador
de tiempo

Tablero
de juego



Luciérnaga



20 cartas de animales
(10 parejas de padres e hijos)

Variante de Brillantina

9 cartas de animales extra



Brillantina



1 carta de
luna extra



Expansión descargable

conejo
blanco



4 contadores
especiales



En que consiste el juego

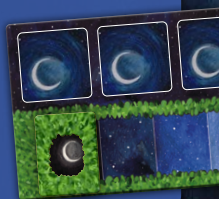
Es de noche en el bosque. ¡Está tan oscuro que las crías de los animales nocturnos no pueden encontrar a sus padres! ¡Vamos a ayudarles con Luciérnaga! ¿Podremos conseguir reunir a todas las familias de animales nocturnos antes de que salga el sol?

Preparación

Prepara la partida de la siguiente manera (vea la imagen en el reverso de este reglamento):

- Toma las 20 cartas de animales sin el símbolo de estrella en la esquina inferior derecha.
- Agrega 5 cartas de luna.
- Baraja las cartas y distribúyelas boca abajo en una cuadrícula de 5 por 5.
- Coloca el tablero de juego y sitúa el marcador de tiempo en el lado izquierdo de la línea de tiempo, en la parte superior de la luna.

- Luciérnaga vuela hacia el que se despertó más temprano hoy. Este jugador comenzará la partida.



Un juego cooperativo

En los juegos cooperativos, todos los jugadores colaboran. Tenéis un objetivo común y juntos descubriréis cómo alcanzarlo. Además de las habilidades sociales, este juego estimula la memoria y la visión general.



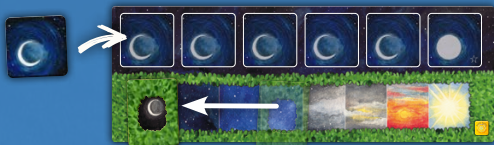


Jugando

Cuando es tu turno, suceden 5 cosas:

1. Luciérnaga trae luz en la oscuridad: vuela con Luciérnaga hasta dos cartas cualesquiera y dales la vuelta revelándolas.
2. Los animales se mueven: mueve e intercambia tantas cartas como quieras, incluidas las cartas boca abajo. ¡Intenta poner a padres e hijos uno al lado del otro!
3. El tiempo pasa: mueve el marcador de tiempo un espacio hacia el sol. Si se revela una carta de Luna el marcador de tiempo vuelve al principio. Coloca la carta de la luna revelada en uno de los cinco espacios del tablero de juego.

SUGERENCIA: Si te resulta difícil, elige un jugador que realice este paso en cada turno.



4. La luz desaparece: voltea boca abajo las cartas de animales reveladas.
5. Pasa la luciérnaga al jugador de tu izquierda.

Intentad jugar a
Nocturnally en silencio.
¡Solo se permiten sonidos
de animales!

La partida se termina

Una vez que el marcador de tiempo ha llegado al último espacio, ¡sale el sol! Revela todas las cartas a la vez. Si todos los padres están al lado de sus hijos, ¡habéis ganado! Si no lo conseguisteis, ¡intentadlo de nuevo!

Brillantina



Para jugar una partida más larga y un poco más difícil, puedes jugar el juego con Brillantina. En esta modalidad de juego la luciérnaga hembra vendrá a ayudarnos. ¡Se la llama "Brillantina" y no puede volar como el macho! Ella se posa tranquilamente en su lugar. Hay suficiente luz alrededor de Brillantina para seguir viendo los animales que encontramos.

También se añaden nuevos animales, que siempre van de a tres en tres lugar de a dos. Los tres animales de la misma especie deben estar juntos al final de la partida.



Preparación

- Toma a Luciérnaga y reemplázala por Brillantina.
- Usa todas las cartas de animales y luna, excepto al conejo blanco.
- Baraja las cartas y colócalas boca abajo en una cuadrícula de 6 por 6. Un lugar permanece vacío, asegúrate de que esté en el medio de la cuadrícula.
- Coloca a Brillantina en este espacio vacío.

Jugando

Brillantina nos trae luz permanente: ¡Las cuatro cartas que están al lado de Brillantina al final de un turno pueden permanecer boca arriba!

El resto de la partida se juega igual. Hay una luna adicional que tiene su propio espacio en el tablero de juego.



Expansión descargable: "Conejo Blanco"

El Conejo Blanco y las cuatro fichas redondas le darán aún más variedad al juego. Las reglas para esta expansión se pueden obtener en: www.genxgames.es



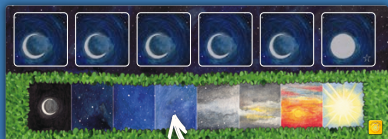
NOCTURNALLY

Nočné zvieratká

Kooperatívna pamäťová hra
1 až 6 hráčov • Od 6 rokov

Dĺžka hry 15 minút

Herné komponenty



5 kariet mesiaca



Herný plán

časový
rámik



20 kariet zvierat
(10 párov rodičov a mláďat)



Firefly



Glowworm hra

9 extra kariet zvierat



Glowworm



1 extra karta
mesiaca



Rozšírenie (stiahnuteľné)

biely zajac



4 špeciálne
žetóny



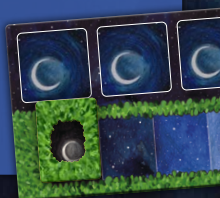
Prehľad hry

V lese je noc. Je taká tma, že lesné mláďatká nevedia nájsť svojich rodičov! Spoločne so svetluškami, samčekom Firefly, im skúsime pomôcť. Podarí sa nám nájsť všetky nočné rodinky skôr než vyjde slnko?

Príprava hry

Hru priprav nasledovne (pozrite si obrázok na zadnej strane pravidiel):

- Vezmi 20 kariet zvierat bez symbolu hviezdy v pravom spodnom rohu.
- Pridaj 5 kariet mesiaca.
- Karty zamiešaj a ulož ich lícom nadol do štvorca 5 x 5.
- Rozlož herný plán a časový rámik polož na ľavú stranu ukazovateľa času navrchu mesiaca.
 - Svetluška Firefly prileti k tomu, kto sa ráno zobudil ako prvý. Tento hráč začína hru.



Kooperatívna hra

V kooperatívnych hrách všetci hráči spolupracujú. Hráči majú spoločný cieľ a spoločne sa snažia prísť na to ako ho dosiahnuť. Okrem toho, že spolu trávite spoločný čas, táto hra aj posilňuje pamäť a vzájomnú spoluprácu.





Priebeh hry

Keď si na ťahu, stane sa týchto 5 vecí:

1. Firefly priniesie svetlo do tmy: so svetluškou Firefly zaľeť k dvom kartám a otoč ich.
2. Zvieratká sú v pohybe: posuň a vymeň toľko kariet koľko chceš, môžu to byť aj karty lícom nadol. Pokús sa umiestniť rodičov a ich mláďatá vedľa seba!
3. Čas sa míňa: posuň časový rámik o jeden krok bližšie k slnku. Ak si otočil kartu mesiaca, potom sa časový rámik posunie späť k štartu. Kartu mesiaca polož na jedno z piatich príslušných miest na hernom pláne.

Pomôcka: Ak je náročné zapamätať si tento krok, určite jedného hráča, ktorý na to bude dohliadať počas ťahu každého hráča.



4. Svetlo sa stratilo: otoč odokryté karty zvierat späť lícom nadol.
5. Posuň svetlušku hráčovi po ľavici.

Skús si
zahrať Nocturnally
potichu, bez
rozprávania. Zvuky zvierat
sú samozrejme
dovolené.

Koniec hry

Keď sa časový rámik na ukazovateli času dostane na posledné políčko, vychádza slnko! Spoločne otočte všetky karty lícom nahor. Sú všetci rodičia vedľa svojich mláďat? Výborne! Ak sa vám to nepodarilo, skúste to znova.

Glowworm hra



Ak chceš, aby hra trvala dlhšie a bola väčšou výzvou, zahraj si Glowworm hru. V tejto hre ti príde na pomoc samička svetluška. Volá sa Glowworm (svietiaci červík), pretože nevie lietať ako samček. Ticho sedí na mieste. Okolo svetlušky Glowworm je dostatok miesta, aby sme videli na zvieratká, ktoré hľadáme.

Do hry sa pridajú nové zvieratká, ktoré vždy tvoria trojicu namiesto dvojice. Všetky tri zvieratká jedného typu musia byť na konci hry vedľa seba.

Príprava hry

- Odstráň zo stojančeka svetlušku Firefly a nahraď ju samičkou Glowworm.
- Použi všetky karty zvierat a karty mesiaca, okrem bieleho zajaca.
- Zamiešaj karty a rozlož ich lícom nadol do štvorca 6 x 6. Jedno miesto ostane nezakryté, malo by to byť niekde v strede.
- Na prázdne miesto umiestni svetlušku Glowworm.



Priebeh hry

Glowworm prinesie permanentné svetlo: štyri karty, ktoré sú vedľa Glowworm na konci ťahu môžu ostať odokryté!

Zvyšok hry je rovnaký ako pri základnej hre. V tejto hre je jedna extra karta mesiaca, pre ktorú je samostatné miesto na hernom pláne.



Rozšírenie na stiahnutie: Biely zajac

Biely zajac a štyri žetóny pridávajú do hry väčšiu variabilitu. Pravidlá hry pre toto rozšírenie nájdeš na:

www.sunnygames.eu/nocturnally-rozsirenje



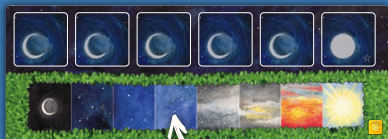
NOCTURNALLY

Noční zvířátka

Kooperativní paměťová hra
1 až 6 hráčů • Od 6 let

Délka hry: 15 minut

Obsahuje



herní plán

časový
rámeček

Firefly

5 karet měsíce



20 karet zvířat
(10 párů rodičů a dětí)

Hra s Glowworm

9 dalších karet zvířat



Glowworm

1 další
karta měsíce



Stáhnutelné rozšíření

bílý králik



4 speciální žetony



Přehled hry

V lese je noc. Je taková tma, že mláděta lesních zvířat nemohou najít své rodiče. Ale my jim pomůžeme společně se světluškami - samečkem Firefly. Podaří se nám dát zase dohromady všechny rodinky před východem slunce?

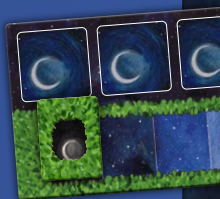
Příprava hry

Udělejte následující kroky (podívejte se na obrázek na zadní straně pravidel):

- Vezměte 20 karet zvířat bez symbolu hvězdy v pravém dolním rohu.
- Přidejte 5 karet měsíce.
- Karty zamíchejte a položte je lícem dolů do čtverce 5 x 5.



- Rozložte herní plán a časový rámeček položte nalevo od ukazatele času na vrcholek měsíce.
- Světluška Firefly přiletí k hráči, který se ráno probudil první. Tento hráč začíná hru.



Kooperativní hra

V kooperativních hrách všichni hráči spolupracují. Mají společný cíl a snaží se přijít na to, jak ho dosáhnout. Kromě toho, že spolu hráči tráví společný čas, posiluje tato hra paměť a vzájemnou spolupráci.



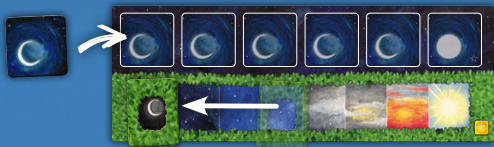


Průběh hry

Když jsi na tahu, stane se těchto 5 věcí:

1. Firefly přinese světlo do tmy: Se světluškou Firefly přiletíte ke dvěma kartám a otočte je.
2. Zvířátka se pohybují: Posuňte a vyměňte tolik karet, kolik chcete, mohou to být i karty, které jsou dolů lícem. Pokuste se umístit rodiče a jejich mláďata vedle sebe!
3. Čas utíká: Posuňte časový rámeček o jedno políčko blíž ke slunci. Pokud jste otočili kartu měsíce, potom se časový rámeček posune zpět ke startu. Kartu měsíce položte na jedno z pěti k tomu určených míst na herním pláň.

Pomůcka: Pokud je náročné si tento krok zapamatovat, určete si jednoho hráče, který na to bude dohlížet v průběhu tahu každého hráče.



4. Světlo se ztratilo: Otočte odkryté karty zvířat zpět lícem dolů.
5. Posuňte světlušku k hráči vlevo.

Zkuste si zahrát Nocturnally potichu, bez povídání. Zvuky zvířat jsou ovšem povoleny.

Konec hry

Když se časový rámeček na ukazateli času dostane na poslední políčko, vychází slunce. Společně otočte všechny karty lícem nahoru. Jsou všichni rodiče vedle svých mláďat? Výborně! A pokud se vám to nepovedlo, zkuste to znovu.

Glowworm hra



Pokud chcete, aby hra trvala déle a byla větší výzvou, zahrajte si Glowworm hru. V této hře přijde na pomoc i světluška – samička. Jmenuje se Glowworm (Svítící červík), protože na rozdíl od samečka neumí létat. Sedí tiše na jednom místě. Okolo Glowworm je dost světla, abychom viděli na zvířátka, která hledáme.

Do hry se přidávají nová zvířátka, která ale tvoří trojice místo dvojic. Všechny tři zvířátka jednoho druhu musí být na konci hry vedle sebe.



Příprava hry

- Odstraňte ze stojánku světlušku Firefly a nahraďte ji samičkou Glowworm.
- Použijte všechny karty zvířat a měsíce, kromě bílého králíka.
- Zamíchejte karty a rozložte je lícem dolů do čtverce 6 x 6. Jedno místo zůstane volné, mělo by být někde uprostřed.
- Na prázdné políčko umístěte Glowworm.

Průběh hry

Glowworm přinese stálé světlo: Čtyři karty, které jsou vedle Glowworm na konci tahu mohou zůstat odkryté!

Další průběh je stejný jako v základní hře. V této hře je ale přidána jedna karta měsíce, pro kterou je samostatné místo na herním pláň.



Rozšíření ke stáhnutí: Bílý králík

Bílý králík a čtyři žetony přidávají do hry větší variabilitu. Pravidla hry pro toto rozšíření najdete na:

www.sunnygames.eu/nocturnally-rozsireni



Animalele de noapte

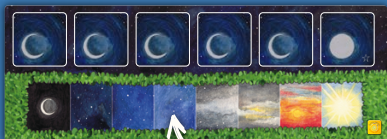
NOCTURNALLY



Joc de cooperare de memorie
1 până la 6 jucători • vârsta de peste 6 ani

Durata aproximativ 15 min

Componentele jocului



5 cărți cu luna



tablă de joc

interval de timp



Licurici



20 de cărți cu animale
(10 perechi de părinți și copii)

Joc Vierme lucitor

9 cărți suplimentare
cu animale



Vierme
lucitor



1 carte
suplimentară
cu lună



Extensie descărcabilă



iepure alb

4 variante speciale



Prezentare generală a jocului

Este noapte în pădure. Este atât de întuneric încât puii animalelor de noapte nu își pot găsi părinții. Împună cu Licuriciul îi vom ajuta. Putem reuni toate animalele de noapte înainte de răsăritul soarelui?

Pregătirea

Pregătiți jocul după cum urmează (a se vedea imaginea de pe verso a acestei broșuri):

- Luați cele 20 de cărți cu animale fără simbol stea în colțul din dreapta jos.
- Adăugați 5 cărți cu luna. Doar luna plină nu este folosită.
- Amestecați cărțile și așezați-le cu fața în jos din 5 în 5 pătrate.



- Așezați tabla de joc și puneți intervalul de timp pe partea stângă a pistei de timp, deasupra lunii.
- Licuriciul zboară la cel care s-a trezit cel mai devreme astăzi. Acest jucător va începe.



Joc cooperativ

În jocurile de cooperare, toți jucătorii colaborează. Aveți un scop comun și veți afla împreună cum să îl atingeți. Pe lângă abilitățile sociale, acest joc stimulează memoria și obținerea unei imagini de ansamblu.



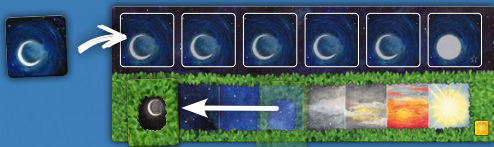
Joc



Când este rândul tău, se întâmplă 5 lucruri:

1. Licuriciul aduce lumină în întuneric: zburăți cu licuriciul către oricare dintre cele două cărți și întoarceți-le.
2. Animalele se mișcă: mutați și schimbați câte cărți doriți, inclusiv cărțile cu fața în jos. Încercați să puneți părinții și copiii unul lângă altul!
3. Timpul trece: deplasați cadrul cu un pas spre soare. Dacă nu se întoarce cel puțin o carte cu lună, atunci scena se reia de la început. Așezați cartea lunii pe unul dintre cele cinci spații de pe tabla de joc.

SUGESTIE: Dacă se dovedește dificil să te gândești la asta, alege un jucător care să efectueze acest pas la fiecare tură.



4. Lumina dispare: întoarceți cărțile deschise cu animale.
5. Mută licuriciul către jucătorul din stânga ta.

Încearcă să joci
Nocturn fără să vorbești!
Sunetele animalelor sunt
permise.

Sfârșitul jocului

Odată ce fereastra a ajuns la ultimul pătrat, soarele răsare! Întoarceți toate cărțile împreună. Sunt toți părinții lângă copiii lor? Bine făcut! Dacă nu ați reușit pe deplin, încercați din nou!

Joc Viermele lucitor



Pentru un joc mai lung, cu mai multe provocări, puteți juca jocul Viermele lucitor în acest joc, licuriciul feminin va veni să ne ajute. I se spune „Viermele lucitor” pentru că nu poate zbura ca masculul! Stă liniștită în locul ei. Există suficientă lumină în jurul Viermelui lucitor pentru a vedea în continuare animalele pe care le-am găsit.

Se adaugă și animale noi, care sunt întotdeauna câte trei în loc de doua. Toate cele trei animale din aceeași specie ar trebui să fie împreună la sfârșitul jocului.

Pregătirea

- Scoateți Licuriciul din stand și înlocuiți-l cu Viermele lucitor. Puteți trece în continuare Licuriciul fără suport pentru a indica al cui este rândul.
- Folosiți toate cărțile cu animale și lună, cu excepția iepurelui alb.
- Amestecați cărțile și așezați-le cu fața în jos din 6 în 6 pătrate. Un loc rămâne deschis, asigurați-vă că este undeva la mijloc.
- Așezați Licuriciul în acest spațiu deschis.

Jocul

Viermele lucitor ne aduce lumină permanent: cele patru cărți care sunt lângă Viermele lucitor la sfârșitul unei ture pot rămâne cu fața în sus!

Restul jocului este același cu jocul de bază. Există o lună suplimentară care are propriul spațiu pe tabla de joc.



Extensie descărcabilă: Iepurele alb

Iepurele alb și cele patru variante rotunde vor adăuga și mai multă varietate jocului. Regulile de joc (în limba engleză) pentru această expansiune pot fi obținute la:

www.sunnygames.eu/nocturnally-extensie



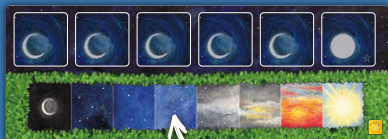
NOCTURNALLY

במהלך הלילה
בעלי חיים ליליים

במהלך הלילה
1 עד 6 שחקנים • גילאי 6 ומעלה

משך המשחק כ- 15 דקות

תכולת המשחק



5 קלפי ירח



לוח
המשחק

מסגרת זמן



גחלילית



20 קלפי בעלי-חיים
(10 זוגות של הורים וילדים)

הרחבה הניתנת להורדה



ארנב
לבן אחד

4 דסקיות מיוחדות



משחק התולעת הזוהרת

9 קלפי בעלי-חיים נוספים

תולעת זוהרת



קלף ירח
נוסף



סיפור המשחק

כבר לילה ביער. כל כך חשוך שבעלי-החיים הליליים הצעירים לא יכולים למצוא את הוריהם! אנו נעזור להם יחד עם הגחלילית. האם נצליח לאחד את כל בעלי-החיים הליליים לפני שהשמש תזרח?

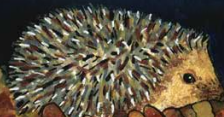
ההכנות למשחק

- יש להכין את המשחק באופן הבא (ראו תמונות בגב חוברת ההוראות)
- קחו את 20 קלפי בעלי החיים ללא ציור של כוכב בפינה הימנית התחתונה
- הוסיפו 5 קלפי ירח
- ערבבו את הקלפים והניחו אותם עם הפנים למטה בריבוע של 5 על 5
- פתחו את לוח המשחק. הניחו את מסגרת הזמן בצד השמאלי של מסלול הזמן, מעל הירח
- הגחלילית מתעופפת אל מי שהתעורר אל מי שהתעורר הכי מוקדם הבוקר, וזה השחקן הראשון במשחק



משחק שיתופי

במשחקים שיתופיים כל השחקנים פועלים בשיתוף פעולה. יש לכם מטרה משותפת ותגלו יחד כיצד להגיע אליה. נוסף על פיתוח כישורים חברתיים, משחק זה מעורר מיומנויות של שינון ושל נקודת מבט כללית.





מהלך המשחק

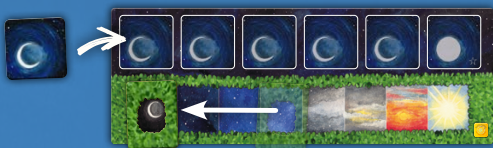
כאשר מגיע תורך, מתרחשים 5 דברים:

1. הגחלילית מאירה את החשיכה. עופו עם הגחלילית אל עבר שני קלפים לבחירתכם והפכו אותם.

2. בעלי החיים זזים: אתם יכולים לזוז ולהחליף כמה קלפים שתמצאו, כולל הקלפים שעם הפנים למטה. נסו לשים את ההורים והילדים זה לצד זה!

3. הזמן חולף: הזיזו את המסגרת צעד אחד אל עבר השמש. אם הפכתם קלף ירח, המסגרת חוזרת להתחלה. הניחו את קלף הירח על אחד מחמשת החללים שעל לוח המשחק.

רמז: אם קשה להמשיך לחשוב על זה תוך כדי המשחק, בחרו שחקן אחד שאחראי על השלב הזה בכל תור ותור.



4. האור נעלם, הפכו חזרה את קלפי בעלי החיים הגלויים.

5. העבירו את הגחלילית אל השחקן שמשמאלכם.

עכשיו נסו לשחק
במשחק בלי לדבר! מותר
להשמיע קולות של חיות

סיום המשחק

לאחר שהחלון הגיע לריבוע האחרון, השמש זורחת! הפכו את כל הקלפים יחד. האם כל ההורים נמצאים ליד ילדיהם? כל הכבוד! אם לא הצלחתם לגמרי, נסו שוב!

משחק התולעת הזוהרת



למשחק ארוך יותר עם יותר אתגרי, תוכלו לשחק במשחק "תולעת זוהרת". במשחק זה התולעת הזוהרת תבוא לעזור לנו. שימו לב, היא לא יכולה לעוף כמו הגחלילית! היא יושבת בשקט במקומה. יש מספיק אור סביב התולעת הזוהרת כדי להמשיך לראות את בעלי החיים שמצאנו.

בעלי חיים חדשים מצטרפים והם נמצאים תמיד בשלשות במקום בזוגות. כל שלושת בעלי החיים מאותו המין צריכים להיות יחד בסוף המשחק.



לכן המשחק לוקח קצת יותר זמן והוא הרבה יותר קשה, אבל כדי לעזור לכם יש קלף ירח נוסף

הכנת המשחק

- הסירו את הגחלילית מהמעמד והחליפו אותה בתולעת הזוהרת.
- השתמשו בכל קלפי בעלי החיים והירח, חוץ מקלף הארנב הלבן.
- ערבבו את הקלפים והניחו אותם עם הפנים כלפי מטה בריבוע של 6 על 6.

משבצת אחת נותרת פנויה, וודאו שהיא תהיה במרכז הריבוע

- הניחו את התולעת הזוהרת במשבצת הפנויה

מהלך המשחק

התולעת הזוהרת מאירה באופן קבוע: ארבעת הקלפים שמקיפים אותה בסוף התור יכולים להישאר עם הפנים כלפי מעלה!

המשך המשחק הוא כמו משחק הבסיס. יש קלף ירח נוסף שיש לו מקום משלו על לוח המשחק.



הרחבה הניתנת להורדה: ארנב לבן

הארנב הלבן וארבע הדסקיות יוסיפו עוד גיוון למשחק. כללי המשחק להרחבה זו ניתנים להורדה (באנגלית) בכתובת:

www.sunnygames.eu/nocturnally-expansion



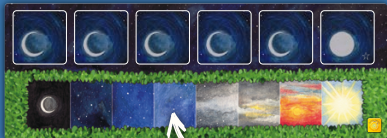
NOCTURNALLY

Tiernacht

Kooperatives Gedächtnisspiel
Für 1 bis 6 Personen • Alter 6+

Spielzeit 15 min

Spielmaterialen



5 Mondkarten



Spielplan

Zeitmarker (ZM)



Leuchtkäfer



20 Tierkarten
(10 verschiedene Tiere mit
ihren jeweiligen Jungtieren)

Glühwürmchen-Spiel

9 extra Tierkarten

Glühwürmchen



1 extra
Mondkarte



Downloadbare Erweiterung

weißer
Hase



4 Spezial-Marker



Spielüberblick

Es ist Nacht im Wald. Und es ist so dunkel, dass die jungen nachtaktiven Tiere ihre Eltern nicht finden können. Zusammen mit dem Leuchtkäfer wollen wir ihnen helfen. Schaffen wir es die Eltern und die Kinder wieder zu vereinen, bevor die Sonne aufgeht?

Spielvorbereitung

Tipp: Für einen besseren Überblick könnt ihr euch die Bilder auf der Rückseite des Regelheftes ansehen.

- Nehmt die 20 Tierkarten ohne Stern in der rechten unteren Ecke.
- Fügt die 5 Mondkarten hinzu.
- Mischt die 25 Karten und legt sie verdeckt in einem 5x5 Quadrat aus.
- Legt den Spielplan bereit und legt den Zeitmarker (ZM) auf den Mond (links auf der Zeitleiste).
- Der Leuchtkäfer fliegt zu der Person, welche heute am frühesten aufgewacht ist. Diese beginnt das Spiel.



Kooperatives Spiel

In kooperativen Spielen arbeiten Alle zusammen. Ihr habt ein gemeinsames Ziel und werdet gemeinsam herausfinden, wie ihr es am besten erreicht. Zusätzlich zur Teamfähigkeit fördert dieses Spiel eure Merkfähigkeit. Könnt ihr gemeinsam den Überblick behalten?





Wie wird gespielt?

Dein Zug besteht aus den folgenden 5 Phasen.

1. Der Leuchtkäfer bringt Licht ins Dunkel: „Fliege“ mit dem Leuchtkäfer zu zwei beliebigen Karten und drehe sie um.
2. Die Tiere bewegen sich: Bewege und tausche so viele offene oder verdeckte Karten wie du möchtest. Dabei ist dein Ziel, das Eltern und Jungtiere nebeneinander liegen.
3. Die Zeit vergeht: Bewege den ZM einen Schritt zur Sonne.
Aufgepasst: Wenn du eine Mondkarte umgedreht hast, wandert der ZM wieder nach ganz links und du legst die Mondkarte auf eines der 5 Mond-Felder auf dem Spielplan.

Tipp: Damit ihr diesen wichtigen Schritt nicht vergesst, könnt ihr einfach eine Person bestimmen, welche diesen Schritt immer übernimmt.



4. Das Licht verschwindet: Drehe die aufgedeckten Karten wieder um.
5. Gib den Leuchtkäfer nach links zur nächsten Person weiter.

Versucht doch mal, das Spiel zu gewinnen, ohne zu sprechen. Tiergeräusche sind erlaubt.

Spielende

Wenn der ZM das letzte Feld erreicht, geht die Sonne auf. Dreht jetzt alle gemeinsam die Karten um. Befinden sich alle Eltern neben ihren Kindern? Super gemacht! Falls ihr es nicht ganz geschafft habt, probiert es doch gleich nochmal!

Glühwürmchen-Variante



Für alle, die eine größere Herausforderung suchen! In diesem Spiel wird uns das weibliche Glühwürmchen helfen. Sie lockt die Männchen mit speziellen Leuchtmustern an. Anders als die Männchen können die Weibchen nicht fliegen und warten an ihrem Paarungsplatz. Das Glühwürmchen spendet genug Licht, damit wir die Tiere in der Nähe sehen können.

Es kommen auch 3 Tierarten hinzu, sie sind jeweils immer zu dritt anstatt zu zweit und sollen sich am Ende des Spieles auch nebeneinander befinden.



Vorbereitung

- Tauscht den Leuchtkäfer im Holzständer gegen das Glühwürmchen.
- Benutzt alle Tier- und Mondkarten außer den „weißen Hasen“.
- Mischt die Karten und legt sie verdeckt in einem 6x6 Quadrat aus. Ein Feld bleibt dabei irgendwo in der Mitte frei.
- Platziert das Glühwürmchen auf das offene Feld.

Wie wird gespielt?

Das Glühwürmchen bringt uns dauerhaftes Licht: Die 4 Karten, welche am Ende des Zuges ans Glühwürmchen angrenzen, dürfen offen liegen bleiben.

Der Rest des Spieles bleibt gleich, allerdings gibt es einen extra Mond mit einem eigenem Feld auf dem Spielplan.



Downloadbare Erweiterung: „Weißer Hase“

Der weiße Hase und die 4 runden Marker machen das Spiel noch abwechslungsreicher. Die englischen Regeln für diese Erweiterung findet ihr hier (in englisch):

www.sunnygames.eu/nocturnally-erweiterung

**Colophon • Colofon • Colofón • Kolofón
Kolofon • Notă finală • Impressum • קרדיטים**

© 2021 Sunny Games

Author/Auteur/ יוצר המשחק /Autor	Anno van Haandel & Davita Sinke
Illustrator/Illustrateur/Ilustrador/ Ilustrător/ מאייר	Davita Sinke www.davitasinke.nl
Designer/Vormgever/Diseñador/Design/ Dizajn/ Výroba / מעצב /Projektant	Cynthia Foekema www.parrotfish.nl
Producer/Producent/ Producteur/ Productor/Výroba/Překlad/Producător/ מפיק /Produzent	Nederlandse Spellen Fabriek www.nsfgames.com
Editorial advice/Redactioneel advies/ Conseil de rédaction/Překlad/ ייעוץ עריכה /Redaktionelle Beratung	Anne Mijke van Harten www.earthgames.nl
English translation	Steven Michiel Rijdsijk www.sunnygames.eu assisted by Richard Parks www.myriadonline.co.uk
Traduction français	La Pachamama SC www.lapachamama.eu
Traducido al español	Servando Carballar www.genxgames.es
Traducere română	Vedis Srl www.sunnygames.ro
תרגום לעברית	ענבל כהן, קרן אורבך-ברוולד-מכון לביא www.machon-lavi.co.il
Deutsche Übersetzung	Kevin Luhn www.gaiagames.de
Final editing/Eindredactie/Correction/ Edición final/Editoval/Editarea finală עריכה סופית /Finalisierung	Steven Michiel Rijdsijk www.sunnygames.eu

Max de Kat • Max the Tomcat
Max le Chat • Max el gato • Montanul Max
Max der Kater • מקס החתול

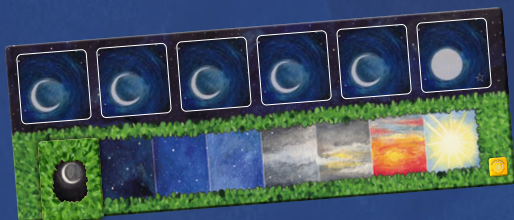
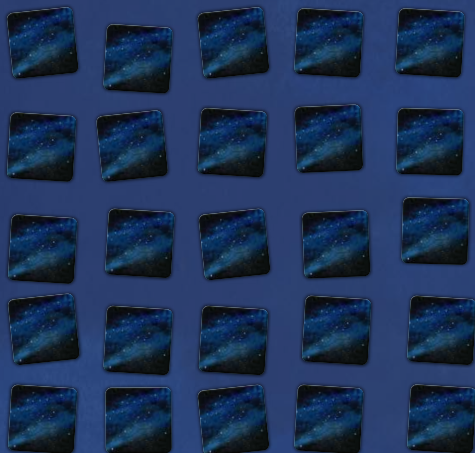


De Geheime Gang • The Secret Door
Le Passage Secret • La puerta secreta
Ușa secretă • Der Geheimgang
דלת סתרים



Kleine Beer • Little Bear
Petit Ours • El pequeño oso • Ursulețul
Kleiner Bär • הדב הקטן

Game setup • Beginopstelling • Début de partie
Preparación de la partida • Příprava hry
Příprava hry • Configurarea jocului
Spieldaufbau • ההכנות למשחק



Sunny Games

Keizerfazant 50, 1704 WL Heerhugowaard
The Netherlands

+31 72 57 47 825 www.sunnygames.eu



'Cooperative games'
is a trademark from
Family Pastimes, Canada