

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

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

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

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

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

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

Hodte kostkou a sledujte, jaká padne barva.

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

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

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

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

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

Po provedení akce přechází tah na dalšího hráče.

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

#### **Konec hry:**

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

Hra skončí a všichni prohrají, pokud:

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

**Pro zjednodušení hry můžete použít pouze 4 Noční stvoření.**