

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



ED & WOLF



www.marbushka.com

competitive game for 2 players • Age: 9+ • Duration: 40 min

Ed's only friend is Wolf, who helps him to fill their lonely days with adventures. One day they accidentally invent a magic potion that turns the plants into moving, talking creatures. Ed and Wolf soon discover that their loveable, funny plant friends need special elements to keep them alive: liquid light, flaming water, earthy darkness and the stone of life. Every night, Ed and Wolf sneak out to gather them. However, the night is short and the hidden corners of the rooms can only be revealed one by one. Help them in their nighttime quest: find everything the plants need and return to Ed's room before it is too late...

Game components: 6 House tiles, 6 Garden tiles, 1 Suitcase board, 10 Object tokens, 2 Characters, 2x21 Time Cards, 15 Plant Cards, 4x6 Crystals, 1 Die

The goal of the game: Gain the most Plant Cards and reach Ed's room before your Time Cards pile runs out.

Setting up the game (A):

- Separate the cards into 3 piles: Ed's Time Cards (1), Wolf's Time Cards (2), Plant Cards (3).
- Choose a character, take the matching Time Cards, shuffle them well and place the deck in front of you, face down. Shuffle the Plant Cards too and place the deck face down close to the playing area. Flip the top 3 cards up and put them into a row.
- Separate the House (5) and the Garden tiles (4) into two decks, shuffle them and place the garden deck on the top of the house deck, all tiles face down. Please note that the top tile must be The Pond (7) and Ed's room (6) must be the last tile, on the bottom.
- Sort the crystals, and heap them next to the playing area. Both players get 1 blue crystal.
- Place the objects (C/1-10) on the suitcase (8).
- Flip the top tile up (7), place it in the middle of the playing area and put your figures on it.

The short description of the game:

Each player in their turn decides to (a) take the actions **OR** (b) buy an object.

a. These actions must be performed in the following order:

1. Lay a tile. **(not obligatory)**
2. Move your character.
3. Get a crystal.
4. Draw a Time Card from your deck and following the instructions on it.

Important: the active player can buy plant cards any time during his/her turn.

b. If you prefer to buy an object you cannot perform any of the above actions.

1. Laying a tile - discovering a new area

This action is optional. In your turn, you can freely decide if you want to lay a new tile or not. If you want to: pick the top tile of the deck and place it according to these rules:

- One tile can be laid at a time and can not be moved anymore during the game.
- The new tile must be attached to the one where your character stands.
- The House tiles must be attached to form a house before the game ends. There can not be an empty space or Garden tile between the rooms. (D)

2. Moving your figure
 - If you choose to lay a new tile you have to move your figure exclusively **on that tile**. If you do not want to lay a new one, move your character to any of the adjacent tiles. **Moving your character is obligatory in both cases.**
 - The characters are allowed to move horizontally or vertically but NOT diagonally.
 - The characters are allowed to have only one step in a turn.
 - If obstacles are in your way (hedges, closed doors, thorns) moving costs extra time cards. If there is an obstacle on the tile you are leaving (in the direction you want to move) it costs +1 Time Card to cross, if there is one more on the tile you would land (=there are 2 obstacles in your way) it costs +2 time cards you have to put to the discard pile **unseen**.
 - You can not move through walls and stone fences.
3. Gaining crystals:
 - When you move your character on a tile, take the crystal from the bank shown on its corner, and put it in your supply! (yellow: liquid light, green: crystal of life, blue: flaming water, black: earthy darkness) *Important: each time a player moves their figure on a tile s/he gets a crystal.*
4. Time cards (B):
 - Draw **one** Time Card from your pile, *follow the instructions and put it on your discard pile!*
 - The cards are not just for adventures, but they also show how time passes. If your deck runs out, the game ends for you. Only the other player has actions from that moment on and you have to wait until her/his deck runs out too. Manage your time cards wisely, because all the Garden and House tiles must be laid before you both run out of Time Cards or you both lose the game.

These cards can be kept for later: *Put them into the discard pile after using them!*

- **Very successful experiment (2):** this card is a jolly joker, it impersonates any of the missing crystals or objects shown on the plant card. One card = one ingredient.
- **Bertha, the ghost (9):** move your character on the tile of your choice.

These cards must be used immediately: *Follow the instructions and put them in the discard pile!*

- **Successful experiment (1):** you gain a crystal shown on the card.
- **Doubling (12):** you gain one more crystal on the tile where your character stands.
- **Recolour (8):** you can exchange one (or two) of your crystals for the one(s) you need.
- **Hurry kid! (3):** take two extra steps. This action does not cost time cards even if you cross obstacles.
- **Hole (7):** put **one** time card on the discard pile unseen if you don't have the Watch.
- **Time passes (6):** put **two** time cards on the discard pile unseen if you don't have the Watch.
- **Disorder (13):** return one of your objects to the suitcase.
- **Darkness (10):** miss a turn **OR** lose one crystal if you don't have Flashlight or Matches.
- **Locked door (4):** miss a turn **OR** lose one crystal if you don't have Keys or Bertha with you.
- **Thorns (14):** miss a turn **OR** lose one crystal if you don't have a hedge trimmer.
- **Thieves (5,11,15,16):** They are after your objects! Roll the die and if you get a lower number than the strength of the thief you have to return one of your objects into the suitcase. If the number is equal or higher you can keep all your objects.

Buying an object (C):

- Buying an object excludes other actions (you are not allowed to lay a tile, move your character, draw a card or buy a plant card.) Each object costs 2 crystals of your choice and you can keep the object you bought until you pay with it for plant cards **OR** until the thieves steal it from you.
- The objects help you to defeat obstacles (**as they modify the basic rules**) and they are needed to buy plant cards too.

You are allowed to use the power of these objects unlimited (as long as you own them):

- **Hedge Trimmer (8):** it helps you to cross hedges and thorns without losing time cards.
- **Keys (9):** needed to cross the closed doors without losing time cards.
- **Bertha – the ghost (5):** allows you to cross walls, closed doors and stone fences.
- **Watch (6):** you don't lose time cards when you get the 'Hole' or the 'Time passes' card.

These objects can be used only once, but you are allowed to keep them until you pay with them **OR** the thieves steal them from you:

- **Doubling glasses (10):** you can pick two crystals on one tile of your choice (where your character lands).
- **Magnifying glass (1):** choose a card from your discard pile and reuse it (once).
- **Chalks and Treasures (7,4):** exchange 2 crystals of your choice from your supply to the colour(s) you need.
- **Flashlight (3):** Swap two tiles already laid.
- **Matches (2):** take two extra steps! This action does not cost time cards even if you cross obstacles.

Plant cards:

Always keep 3 plant cards face up. The taken card must be replaced immediately from the drawing pile. You can buy as much plant cards in your turn as you can. You are allowed to buy plant cards even after drawing a time card.

The end of the game:

- When both players run out of Time Cards the game ends. **The player who is in Ed's room when her/his deck runs out can pick a plant card for free.**
- The player who owns the most plant cards **wins the game.**
- **You both lose the game** if you run out of Time Cards before Ed's room got revealed.

Competitief spel voor 2 spelers • Leeftijd: 9+ • Speeltijd: 40 minuten

Ed's enige vriend is Wolf, die hem helpt hun eenzame dagen te in te vullen met avonturen. Op een dag vinden ze per ongeluk een toverdrank uit die planten verandert in bewegende, pratende wezens. Ed en Wolf ontdekken al snel dat hun lieve, grappige plantenvrienden speciale elementen nodig hebben om ze in leven te houden: vloeibaar licht, vlammend water, aardse duisternis en de levenssteen. Elke nacht sluipen Ed en Wolf naar buiten dit alles te verzamelen. De nacht is echter kort en de verborgen hoeken van de kamers kunnen slechts één voor één worden onthuld. Help ze bij hun nachtelijke zoektocht: vind alles wat de planten nodig hebben en keer terug naar Ed's kamer voordat het te laat is...

Spelonderdelen: 6 huistegels, 6 tuintegels, 1 kofferbord, 10 object fiches, 2 personages, 2x21 tijdkaarten, 15 plantenkaarten, 4x6 kristallen, 1 dobbelsteen

Het doel van het spel: verzamel de meeste plantenkaarten en bereik Ed's kamer voordat je stapel tijdkaarten op is.

Het spel opzetten (A):

- Verdeel de kaarten in 3 stapels: Ed's Tijdkaarten (1), Wolf's Tijdkaarten (2), Plantenkaarten (3).
- Kies een personage, pak de bijpassende tijdkaarten, schud ze goed en leg de stapel gedekt voor je neer. Schud ook de plantenkaarten en leg de stapel gedekt dicht bij het speelveld. Draai de bovenste 3 kaarten om en leg ze op een rij.
- Verdeel het huis (5) en de tuintegels (4) in twee stapels, schud ze en plaats de tuin-stapel bovenop de huisstapel, alle tegels met de afbeelding naar beneden. Houd er rekening mee dat de bovenste tegel De Vijver (7) moet zijn en Ed's kamer (6) de laatste tegel, onderaan.
- Sorteert de kristallen en plaats ze naast het speelveld. Beide spelers krijgen 1 blauwe kristal.
- Plaats de voorwerpen (C/1-10) op de koffer (8).
- Draai de bovenste tegel naar boven (7), plaats deze in het midden van het speelveld en zet je figuren erop.

De korte beschrijving van het spel:

Elke speler beslist op zijn beurt om (a) de acties uit te voeren **OF** (b) een voorwerp te kopen.

- a. Deze acties moeten in de volgende volgorde worden uitgevoerd:
1. Leg een tegel. (optioneel)
 2. Verplaats je personage.
 3. Verkrijg een kristal.
 4. Trek een tijdkaart van je stapel en volg de instructies erop.

Belangrijk: de actieve speler kan zijn/haar kristallen op elk moment tijdens zijn/haar beurt inwisselen voor plantkaarten.

- b. Als je liever een object koopt, kunt je geen van bovenstaande acties uitvoeren.**

1. Een tegel leggen - een nieuw gebied ontdekken
Deze actie is optioneel. Je kunt tijdens je beurt vrij beslissen of je een nieuwe tegel wilt leggen of niet. Als je wilt: kies de bovenste tegel van de stapel en plaats deze volgens deze regels:
 - Er kan één tegel tegelijk worden gelegd en kan tijdens het spel niet meer worden verplaatst.
 - De nieuwe tegel moet worden aangelegd aan degene waar je personage op staat.
 - De huistegels moeten worden aangelegd om een huis te vormen voordat het spel eindigt. Er kan geen lege ruimte of tuintegel tussen de kamers zijn. (D)

2. Je figuur verplaatsen
 - Als je ervoor kiest om een nieuwe tegel te leggen, moet je je personage uitsluitend **op die tegel** verplaatsen. Als je geen nieuwe wilt leggen, verplaats je je personage naar een van de aangrenzende tegels. **Het verplaatsen van je personage is in beide gevallen verplicht.**
 - De personages mogen horizontaal of verticaal bewegen, maar NIET diagonaal.
 - De personages mogen slechts één stap per beurt hebben.
 - Als er obstakels in de weg staan (hagen, gesloten deuren, doornen) kost verhuizen extra tijdkaarten. Als er een obstakel is op de tegel die je verlaat (in de richting waarin je wilt bewegen) kost het +1 tijdkaart om over te steken. Als er nog een op de tegel staat waar je zou aankomen (=er zijn 2 obstakels in de weg) kost het +2 tijdkaarten die je **ongezien** op de aflegstapel moet leggen.
 - Je kunt niet door muren en stenen hekken bewegen.

3. Kristallen verkrijgen:
 - Als je je personage op een tegel verplaatst, pak je het kristal uit de bank dat staat vermeld op de hoek van je kaart en leg het in je voorraad! (geel: vloeibaar licht, groen: levenskristal, blauw: vlammend water, zwart: aardse duisternis) *Belangrijk: elke keer dat een speler zijn figuur op een tegel beweegt, krijgt hij/zij een kristal.*

4. Tijdkaarten (B):
 - Trek **één** Tijdkaart van je stapel, *volg de instructies en leg deze op je aflegstapel!*
 - De kaarten zijn niet alleen voor avonturen, maar ze laten ook zien hoe de tijd verstrijkt. Als je kaartspel op is, eindigt het spel voor jou. Alleen de andere speler heeft vanaf dat moment acties en jij moet wachten tot zijn/haar stapel ook op is. Beheer je tijdkaarten verstandig, want alle tuin- en huistegels moeten worden gelegd voordat je allebei geen tijdkaarten meer hebt, anders verlies je allebei het spel.

Deze kaarten kunnen voor later bewaard worden: *leg ze na gebruik op de aflegstapel!*

 - **Zeer succesvol experiment (2):** deze kaart is een vrolijke joker, hij imiteert een van de ontbrekende kristallen of objecten die op de plantenkaart staan. Eén kaart = één ingrediënt.
 - **Bertha, de geest (9):** verplaats je personage naar de tegel van je keuze.

Deze kaarten moeten onmiddellijk worden gebruikt: *volg de instructies en leg ze op de aflegstapel!*

 - **Succesvol experiment (1):** je krijgt een kristal dat op de kaart staat.
 - **Verdubbeling (12):** je krijgt nog een kristal op de tegel waar je personage staat.
 - **Van kleur veranderen (8):** je kunt een (of twee) van je kristallen ruilen voor degene(n) die jij nodig hebt.
 - **Schiet op! (3):** neem twee extra stappen. Deze actie kost geen tijdkaarten, zelfs als je hindernissen oversteekt.
 - **Gat (7):** leg één tijdkaart ongezien op de aflegstapel als je het horloge niet hebt.
 - **Tijd verstrijkt (6):** leg twee tijdkaarten ongezien op de aflegstapel als je het horloge niet hebt.
 - **Wanorde (13):** leg een van je voorwerpen terug in de koffer.

- **Duisternis (10):** sla en beurt over **OF** lever een kristal in als je geen zaklamp of lucifers hebt.
- **Gesloten deur (4):** sla en beurt over **OF** lever een kristal in als je geen sleutels hebt of Bertha bij jou.
- **Doornen (14):** sla en beurt over **OF** lever een kristal in als je geen heggenschaar hebt.
- **Dieven (5,11,15,16):** ze zitten achter je objecten aan! Gooi de dobbelsteen en als je een lager getal krijgt dan de sterkte van de dief moet je een van je voorwerpen in de koffer teruggeven. Als het aantal gelijk of hoger is, kun je al je objecten houden.

Een object kopen (C):

- Het kopen van een object sluit andere acties uit (je mag geen tegel leggen, je personage verplaatsen, een kaart trekken of een plantenkaart kopen.) Elk object kost 2 kristallen naar keuze en je mag het gekochte object houden totdat je ermee betaalt voor plantenkaarten **OF** totdat de dieven het van je stelen.
- De voorwerpen helpen je obstakels te verslaan (**omdat ze de basisregels wijzigen**) en ze zijn ook nodig om plantenkaarten te kopen.

Je mag de kracht van deze objecten onbeperkt gebruiken (zolang je ze bezit):

- **Heggenschaar (8):** het helpt je om heggen en doornen over te steken zonder tijd te verliezen kaarten.
- **Sleutels (9):** nodig om de gesloten deuren over te steken zonder tijdkaarten te verliezen.
- **Bertha – de geest (5):** hiermee kun je muren, gesloten deuren en stenen hekken oversteken.
- **Horloge (6):** je verliest geen tijdkaarten als je de ‚Gat‘ of de ‚Tijd verstrikt‘ krijgt kaart.

Deze voorwerpen kunnen maar één keer worden gebruikt, maar je mag ze houden totdat je ermee betaalt **OF** de dieven ze van je stelen:

- **Kijker (10):** je mag twee kristallen kiezen op een tegel naar keuze (waar je personage aankomt).
- **Vergrootglas (1):** kies een kaart van je aflegstapel en hergebruik deze (eenmaal).
- **Krijt en Schatten (7,4):** ruil 2 kristallen naar keuze uit je voorraad naar de kleur(en) die je nodig hebt.
- **Zaklamp (3):** sla twee reeds gelegde tegels.
- **Lucifers (2):** zet twee extra stappen! Deze actie kost geen tijdkaarten, zelfs niet als je hindernissen oversteken.

Plantenkaarten:

Houd altijd 3 plantenkaarten open. De genomen kaart moet onmiddellijk van de trekstapel worden teruggeplaatst. Je kunt in je beurt zoveel plantenkaarten kopen als je kunt. Je mag ook plantenkaarten kopen nadat je een tijdkaart hebt getrokken.

Het einde van het spel:

- Als beide spelers geen tijdkaarten meer hebben, eindigt het spel. **De speler die in Ed's kamer is wanneer haar/zijn stapel op is, mag gratis een plantenkaart kiezen.**
- De speler die de meeste plantenkaarten heeft, **wint het spel.**
- **Jullie verliezen allebei het spel** als je tijdkaarten op zijn voordat Ed's kamer is onthuld.

Kompetitives Spiel für 2 Spieler • Altersgruppe: 9+ • Spielzeit: 40 Minuten

Ed's einziger Freund ist Wolf. Wolf hilft Ed, um seine einsamen Tage mit Abenteuern zu füllen. Eines Tages haben Sie zufällig einen Zaubertrank erfunden der Pflanzen in bewegende, sprechende Wesen verändert. Ed und Wolf entdecken schnell, dass sie spezielle ELEMENTE benötigen um ihre liebevollen, witzigen Pflanzenfreunde am Leben zu halten: flüssiges Licht, flammendes Wasser, irdische Dunkelheit und den Lebensstein. Jede Nacht schleichen Ed und Wolf nach Draußen, um diese Elemente zu sammeln. Aber die Nächte sind kurz und die verborgenen Ecken der Kammern können nur eine nach der anderen enthüllt werden. Hilf Ihnen bei dieser nächtlichen Suche: Finde alles was die Pflanzen benötigen und kehre zurück in Ed's Zimmer bevor es zu spät ist...

Spielausstattung: 6 Hausplättchen, 6 Gartenplättchen, 1 Koffer Spielbrett, 10 verschiedene Objektmarken aus Pappe, 2 Figuren, 2x21 Zeitkarten, 15 Pflanzenkarten, 4x6 Kristalle, 1 Würfel. Ziel des Spieles: Versammle als Erster die meisten Pflanzenkarten und kehre in Ed's Zimmer zurück, noch bevor alle Zeitkarten vom Stapel aufgebraucht sind.

Spiel Startklar machen (A):

- Teile die Karten in 3 Stapel: Ed's Zeitkarten (1), Wolf's Zeitkarten (2), Pflanzenkarten (3).
- Wähle eine Figur aus und die dazugehörigen Zeitkarten, mische diese gut. Lege den Stapel mit Zeitkarten gedeckt vor Dir ab. Mische auch die Pflanzenkarten und lege den Stapel gedeckt in der Nähe des Spielfeldes ab. Drehe die ersten 3 Karten um und lege sie nebeneinander in einer Reihe.
- Teile die Haus- (5) und Gartenplättchen (4) in 2 Stapel, mische diese und lege den Stapel Gartenplättchen auf den Stapel Hausplättchen, alle Plättchen mit der Abbildung nach unten. Beachte dabei, dass das oberste Plättchen die Abbildung "Teich" (7) haben muss und das Plättchen mit der Abbildung von Ed seinem Zimmer (6) soll das letzte Plättchen sein, also ganz unten im Stapel liegen.
- Sortiere die Kristalle und platziere diese neben dem Spielfeld. Beide Spieler erhalten 1 blauen Kristall.
- Die Objekte (C/1-10) bitte auf dem Koffer platzieren (8).
- Das oberste Plättchen mit der Bildfläche nach oben umdrehen (7), lege es in die Mitte des Spielfeldes und stell Deine Figur darauf.

Kurzbeschreibung des Spieles: Die Spieler entscheiden jeweils abwechselnd, ob sie (a) eine Aktion ausführen wollen **ODER** (b) ob sie einen Gegenstand (Objektmarke) kaufen wollen.

a. Die Aktionen müssen wie folgt ausgeführt werden:

1. Lege ein Plättchen. (Optional)
2. Bewege Deine Figur.
3. Erhalte einen Kristall.
4. Ziehe eine Zeitkarte von Deinem Stapel und führe die Instruktionen aus

Wichtig: Der Spieler, der am Zug ist, kann seine Kristalle jeden Moment gegen Pflanzenkarten eintauschen.

b. Kaufst Du lieber eine Objektmarke, dann kannst Du oben aufgeführte Aktionen nicht ausführen.

1. Ein Plättchen legen – ein neues Gebiet entdecken

Diese Aktion ist freiwillig. Wenn Du daran bist, darfst Du frei entscheiden, ob Du ein neues Plättchen legen willst oder nicht: Nimm das oberste Plättchen vom Stapel und platziere dieses gemäß nachstehend aufgeführter Spielregeln:

- Es kann jeweils nur 1 Plättchen gelegt werden und dieses kann während des Spiels nicht mehr fortbewegt werden.
 - Ein neues Plättchen muss direkt an dem Plättchen, wo Deine Figur draufsteht, angelegt werden.
 - Die Hausplättchen müssen letztendlich so angelegt werden, dass sie vor dem Spielende ein Haus bilden. Es dürfen zwischen den Zimmern keine Freiräume sein oder Gartenplättchen liegen. (D)
2. Deine Figur bewegen
- Du hast Dich entschlossen ein neues Plättchen zu legen, dann kannst Du Deine Figur nur auf das neue Plättchen bewegen. Legst Du kein neues Plättchen, darfst Du Deine Figur auf ein angrenzendes Plättchen versetzen. **In beiden Fällen muss die Figur versetzt werden.**
 - Die Figuren dürfen sich horizontal oder vertikal bewegen, aber nicht diagonal.
 - Die Figuren dürfen per Zug nur 1 Schritt machen.
 - Dir stehen Hindernisse im Weg (Hecken, geschlossene Türen, Dornen). Darum willst Du umziehen; ein Umzug kostet Dir extra Zeitkarten. Liegt ein Hindernis auf dem Plättchen - wo Du hin willst -, kostet das +1 Zeitkarte, um das Plättchen zu überspringen. Liegt auf dem nächsten Plättchen auch wieder ein Hindernis (= also 2 Hindernisse hintereinander) kostet Dir das +2 Zeitkarten; diese müssen **ungesehen** auf dem Ablegestapel gelegt werden.
 - Deine Figur kann sich nicht durch Wände und Steinmauern bewegen.
3. Kristalle bekommen:
- Jedes Mal, wenn Du Deine Figur auf das nächste Plättchen versetzt, darfst Du Dir einen Kristall aus der Bank nehmen. Welchen Kristall du nehmen darfst steht in der Ecke Deiner Karte vermeldet. Lege den Kristall zu Deinem Vorrat! (gelb: flüssiges Licht, grün: Lebenskristall, blau: flammendes Wasser, schwarz: irdische Dunkelheit). *Wichtig: Jedes Mal, wenn Ihr Eure Figur auf das nächste Plättchen bewegt, bekommt Ihr einen Kristall.*
4. Zeitkarten (B):
- Ziehe **eine** Zeitkarte von Deinem Stapel, führe die Instruktionen aus und lege sie auf den Ablegestapel!
 - Die Karten zeigen nicht nur die Abenteuer an sondern auch, wie schnell die Zeit vergeht. Wenn alle Karten gespielt sind, ist das Spiel für Dich vorbei. Von diesem Moment an kann nur noch der andere Spieler Aktionen ausführen und Du musst warten bis auch der Stapel vom Mitspieler weg ist. Verwaltet Eure Zeitkarten weise. Denn alle Garten und Hausplättchen müssen eingesetzt sein, noch bevor alle Zeitkarten gespielt sind. Habt Ihr beide keine Zeitkarten mehr, so habt Ihr beide das Spiel verloren.

Diese Karten können für später aufbewahrt werden: lege sie nach Gebrauch auf den Ablegestapel!

- **Sehr erfolgreiches Experiment (2):** diese Karte ist der "fröhliche Joker", er imitiert fehlende Kristalle oder Objekte, welche auf den Pflanzenkarten stehen. 1 Karte = 1 Zutat
- **Bertha, der Geist (9):** bewege Deine Figur auf ein Plättchen Deiner Auswahl.

Diese Karten müssen sofort eingesetzt werden: führe die Instruktionen aus und lege sie auf den Ablegestapel!

- **Erfolgreiches Experiment (1):** Du bekommst den Kristall, der auf Deiner Karte zu sehen ist.
- **Verdopplung (12):** Du bekommst noch einen Kristall extra, denselben Kristall so wie er auf Deiner Karte zu sehen ist - wo gerade Deine Figur drauf steht.
- **Kristallfarbe ändern (8):** Du kannst ein (oder zwei) von Deinen Kristallen tauschen, in der gewünschten Farbe, ganz so wie Du es benötigst.
- **Beeil Dich! (3):** Zwei extra Schritte. Diese Aktion kostet keine Zeitkarten, auch nicht wenn Hindernisse auf dem Weg liegen.
- **Loch (7):** Lege eine Zeitkarte ungesehen auf den Ablegestapel, wenn Du nicht im Besitz der Uhr bist.

- **Zeit vergeht (6):** Lege **zwei** Zeitkarten ungesehen auf den Ablegestapel, wenn Du nicht im Besitz der Uhr bist.
- **Chaos (13):** Lege eines Deiner Objekte zurück in den Koffer.
- **Dunkelheit (10):** Setze einmal aus **ODER** gib einen Kristall zurück, wenn Du nicht im Besitz einer Taschenlampe oder Streichhölzer bist.
- **Geschlossene Tür (4):** Setze einmal aus **ODER** gib einen Kristall zurück, wenn Du nicht im Besitz der Schlüssel bist oder wenn Bertha nicht bei Dir ist.
- **Dornen (14):** Setze einmal aus **ODER** gib einen Kristall zurück, wenn Du nicht im Besitz der Heckenschere bist.
- **Diebe (5,11,15,16):** Sie wollen Deine Objekte stehlen! Werfe den Würfel. Ist die gewürfelte Zahl niedriger wie die Stärke des Diebes, so musst Du ein Objekt in den Koffer zurücklegen. Ist die gewürfelte Zahl gleich oder höher, so kannst Du Deine Objekte behalten.

Ein Objekt kaufen (C):

- Das kaufen eines Objektes schließt andere Aktionen aus. Du darfst dann keine Plättchen legen, Deine Figur nicht versetzen, eine Karte ziehen oder eine Pflanzenkarte kaufen. Jedes Objekt kostet 2 Kristalle nach Wunsch. Ein gekauftes Objekt darfst Du behalten, bis Du damit eine Pflanzenkarte bezahlst **ODER** ein Dieb das Objekt von Dir stiehlt.
- Objekte helfen Dir, Hindernisse zu beseitigen (**weil sie die Grundregeln ändern**) und Du benötigst sie auch zum Kaufen von Pflanzenkarten.

Du darfst die Stärke dieser Objekte uneingeschränkt gebrauchen (nur so lange sie in Deinem Besitz sind).

- **Heckenschere (8):** hilft beim Überqueren von Hecken und Dornen, ohne Zeitkarten zu verlieren.
- **Schlüssel (9):** öffnet geschlossen Türen, ohne Zeitkarten zu verlieren.
- **Bertha – der Geist (5):** hiermit kannst Du Wände, geschlossene Türen und Steinmauern überwinden.
- **Uhr (6):** Du verlierst keine Zeitkarte, wenn Du das „Loch“ oder die „Zeit vergeht“ Karte bekommst.

Diese Objektmarken können nur einmal eingesetzt werden. Du darfst Sie aber behalten, bis Du damit bezahlst **ODER** ein Dieb das Objekt von Dir stiehlt.

- **Fernglas (10):** Du darfst 2 Kristalle auswählen und auf ein Plättchen nach Wahl legen (da wo Deine Figur auch drauf kommt).
- **Lupe (1):** Wähle eine Karte aus Deinem Ablegestapel aus und setze sie erneut ein (einmalig).
- **Kreide und Schatten (7, 4):** Nimm 2 Kristalle nach Wahl aus Deinem Vorrat und tausche sie mit Kristallen in den Farben, so wie Du sie benötigst.
- **Taschenlampe (3):** Klaue Dir 2 bereits gelegte Plättchen.
- **Streichhölzer (2):** Zwei extra Schritte! Diese Aktion kostet keine Zeitkarten, auch nicht wenn Hindernisse auf dem Weg liegen.

Pflanzenkarten: Du solltest immer 3 Pflanzenkarten offen haben. Die gezogene Karte muss unverzüglich in den Zugstapel zurückgelegt werden.

Bist Du daran, dann darfst Du so viel Pflanzenkarten wie Du kannst kaufen. Du darfst auch Pflanzenkarten kaufen nachdem Du eine Zeitkarte gezogen hast.

Das Spielende:

- Wenn beide Spieler keine Zeitkarten mehr haben, ist das Spiel beendet. **Der Spieler, der sich in Ed's Zimmer befindet (zu dem Zeitpunkt da sein Stapel verspielt ist), darf gratis eine Pflanzenkarte auswählen.**
- Der Spieler mit den meisten Pflanzenkarten **ist der Gewinner** dieses Spieles.
- Wenn alle Zeitkarten verspielt sind bevor Ed's Zimmer entdeckt wurde, **haben beide Spieler verloren.**

Juego competitivo para 2 personas • Edad: 9+ • Duración: 40 min

Ed y Wolf son grandes amigos y han descubierto, por casualidad, una poción que otorga propiedades mágicas a las plantas ¡pueden hablar y moverse! Ed y Wolf pronto descubren que, para poder seguir haciéndolo, sus nuevas amigas, necesitan de unos cristales especiales: Luz Líquida, Agua Llameante, Oscuridad de las Profundidades y la Piedra de la Vida. Todas las noches, Ed y Wolf salen a escondidas de la habitación de Ed para reunir todos estos Cristales Esenciales. Tienen poco tiempo, la noche es corta y los diferentes lugares donde encontrarlos, en la casa o el jardín, solo los descubrirán uno a uno. Escoge a uno de los dos amigos y ayúdale en su búsqueda nocturna: ¡encuentra todo lo que necesitan las plantas y regresa a la habitación de Ed antes de que sea demasiado tarde!

Contenido del juego: 6 tablas de la Casa (House), 6 tablas del Jardín (Garden), 1 tarjeta La Maleta de Ed, 10 fichas Objetos, 2 figuras de los personajes (Ed y Wolf), 21 Cartas de Tiempo de Ed, 21 Cartas de Tiempo de Wolf, 15 Cartas de Plantas, 6 Cristales Esenciales de 4 tipos diferentes (24 en total), 1 Dado

Objetivo del juego: Consigue salvar el mayor número de plantas (Cartas de Plantas) y llega a la habitación de Ed antes de que se te acaben las Cartas de Tiempo.

Preparación del juego (Esquema A):

- Separar las cartas en 3 mazos: Cartas de Tiempo de Ed (1), Cartas de Tiempo de Wolf (2), Cartas de Plantas (3).
- Cada jugador debe elegir una figura, tomar las cartas de tiempo del personaje correspondiente, mezclarlas bien y colocar el mazo boca abajo en su zona de juego. Hay que mezclar también las Cartas de Plantas y situar el mazo boca abajo cerca de la zona de juego común, y dar la vuelta a las 3 primeras cartas colocándolas en línea.
- Tomar las tablas de la Casa y del Jardín. Separar ahora la del Pozo (7) y la de la habitación de Ed (6). Con las tablas restantes hacer un mazo de la Casa (5) y otro del Jardín (4), mezclar por separado cada uno de los mazos y colocarlos en la zona de juego común, uno encima del otro boca abajo siendo siempre el superior el del Jardín. Finalmente colocar la Habitación de Ed abajo de todo y la del Pozo (7) en la parte superior boca arriba.
- Tomar los Cristales Esenciales y colocarlos en la zona de juego común. Al inicio del juego cada uno de los jugadores debe tomar 1 cristal azul (Agua Llameante).
- Colocar los Objetos (C/1-10) sobre La Maleta (8) en la zona de juego común.
- Tomar la primera tabla del mazo de tablas (la del Pozo (7)), y colocarla en medio de la zona de juego situando a Ed y a Wolf sobre ella.

Descripción del juego:

Cada jugador, en su turno, puede decidir (a.) realizar una acción **O** (b.) comprar un objeto.

a. Acción:

1. Sacar y colocar una tabla
2. Mover tu figura
3. Conseguir cristales
4. Tomar una Carta de Tiempo.

Importante: en su turno, en cualquier momento durante las acciones el jugador puede cambiar sus cristales para salvar plantas (conseguir Cartas de Plantas).

b. Comprar un objeto: Si se decide comprar un objeto no pueden realizarse, durante ese turno, ninguna de las acciones antes mencionadas.

1. Esta acción es opcional. Sacar y colocar una tabla del mazo de tablas del Jardín/Casa y descubriendo así una nueva área.

En tu turno, puedes decidir sacar una nueva tabla, o no. Si decides hacerlo, saca la tabla de la parte superior del mazo y colócala siguiendo las reglas que se indican:

- Únicamente se puede sacar una tabla en cada turno y una vez colocada no puede moverse durante lo que quede de juego.
- La nueva tabla **debe** colocarse **junto** a la tabla en la que se encuentra tu figura.
- Las tablas de la Casa deben colocarse formando una casa antes de que se termine el juego. No pueden haber espacios vacíos o tablas del Jardín entre las habitaciones (D)

2. Mover tu figura a una tabla adyacente.

- Si decides sacar una nueva tabla, el movimiento de tu figura únicamente podrá dirigirse **a la nueva tabla**. Si no sacas ninguna tabla nueva, desplaza tu figura a cualquiera de las tablas adyacentes a la posición actual. **Es obligatorio en ambos casos mover tu personaje (figura)**.
- Las figuras pueden moverse en sentido horizontal o vertical pero **NO** en diagonal.
- Las figuras se desplazan únicamente un paso en cada turno.
- Si encuentras obstáculos en el camino (setos, puertas cerradas, zarzas y espinos) desplazarte te costará Cartas de Tiempo adicionales. Si hay un obstáculo en la dirección por la que decides dejar la tabla en las que estás, cruzar te costará +1 Carta de Tiempo. Si hay otro obstáculo en la tabla de llegada (= en total hay 2 obstáculos en tu camino) el coste será de +2 Cartas de Tiempo que deberás dejar en el mazo de descarte **sin ver su contenido**.
- No se pueden atravesar paredes ni muros de piedra.

3. Conseguir cristales:

- Cuando llegas a una nueva tabla de Casa/Jardín, toma un cristal del mismo color que el que aparece en el banco que hay en la esquina de la tabla y guárdalo con los que ya tienes (amarillo: Luz Líquida, verde: Piedra de la Vida, azul: Agua Lameante, negro: Oscuridad de las Profundidades) *Importante: cada vez que uno de los jugadores llega a una tabla consigue un cristal.*

4. Tomar una Carta de Tiempo (B):

- Sacar **una** Carta de Tiempo de tu mazo, *sigue las instrucciones que se indican y colócala después en tu pila de descarte.*
- Las Cartas de Tiempo además de representar el paso del tiempo también plantean sorpresas y retos a superar. Cuando finalices las cartas de tu mazo el juego acaba para ti. Únicamente el otro jugador puede seguir y deberás esperar hasta que acabe su mazo de Cartas de Tiempo. Administrad las Cartas de Tiempo con prudencia, hay que conseguir colocar todas las tablas de la Casa y del Jardín antes de que se acaben las Cartas de Tiempo, si no lo conseguís habréis perdido el juego los dos.

Cartas de Tiempo que pueden guardarse para su uso más adelante: *¡Y que deben dejarse en la pila de descarte una vez utilizadas!*

- **Experimento de resultados geniales (2):** esta carta puede utilizarse en lugar de cualquier objeto o cristal, para poder salvar una planta. Una carta = un cristal o un objeto.
- **El Fantasma Bertha (9):** desplaza tu figura a cualquier lugar de tu elección.

Cartas de Tiempo que deben utilizarse inmediatamente: *Seguir sus instrucciones y dejarlas en la pila de descarte.*

- **Experimento con éxito (1):** ganas un cristal del color que se muestra en la carta.
- **Doble (12):** ganas un cristal adicional como el que muestra la tabla sobre la que está tu figura.
- **Cambia de color (8):** puedes cambiar uno (o dos) de tus cristales por otro(s) que necesites.
- **¡Date prisa! (3):** puedes dar dos pasos extra. Esta acción no requiere ningún coste en Cartas de Tiempo, incluso en el caso de que tengas que cruzar obstáculos.
- **Zanja (7):** si no dispones del Reloj, coloca **una** Carta de Tiempo en la pila de descarte,

sin mirar su contenido.

- **Tiempo perdido (6):** si no dispones del Reloj, coloca **dos** Cartas de Tiempo en la pila de descarte, sin mirar su contenido.
- **Desorden (13):** devuelve a la maleta uno de los objetos que tengas.
- **Oscuridad (10):** si no dispones de la Linterna ni Cerillas pierdes un turno **O** debes retornar un cristal.
- **Puerta cerrada (4):** si no dispones de las Llaves o del Fantasma Bertha pierdes un turno **O** debes retornar un cristal.
- **Zarzas y espinos (14):** si no dispones del Cortasetos pierdes un turno **O** debes retornar un cristal.
- **Ladrones (5,11,15,16):** ¡Van detrás de tus objetos para quedárselos! Tira el dado y si obtienes un número inferior a la fuerza (strength) del ladrón tienes que devolver uno de tus objetos a la maleta. Si el número es igual o superior puedes quedarte con todos tus objetos.

Compra de Objetos Mágicos (C):

- Los objetos mágicos te ayudan a superar obstáculos (ya que modifican las reglas básicas) y también son necesarios para poder salvar plantas (conseguir Cartas de Plantas).
- La compra de un objeto excluye otras acciones (no puedes colocar una tabla de la Casa o del Jardín, mover tu figura, robar una carta o salvar una planta). Cada objeto cuesta 2 cristales de tu elección y puedes quedarte con el objeto adquirido hasta que lo utilices para salvar una planta (consigas con él una Carta de Plantas) O hasta que los ladrones te lo roben.

Los que mantienen su poder y puedes utilizar tantas veces como sea necesario (mientras sean de tu propiedad) son:

- **Cortasetos (8):** te ayuda a cruzar setos, zarzas y espinos sin tener que gastar Cartas de Tiempo.
- **Llaves (9):** son necesarias para abrir las puertas cerradas y así cruzarlas sin necesidad de utilizar Cartas de Tiempo.
- **El Fantasma Bertha (5):** te ayuda a cruzar paredes, puertas cerradas y muros de piedra.
- **Reloj (6):** con el reloj no perderás Cartas de Tiempo cuando te aparezca la carta 'Zanja' o 'Tiempo perdido'.

Los siguientes objetos únicamente tienen poder para un solo uso, aunque los puedes guardar pues todavía tendrán valor para pagar con ellos O para entregarlos a un ladrón en caso necesario:

- **Gafas Duplicadoras (10):** podrás tomar dos cristales cuando llegues a la tabla que más te interesa.
- **Lupa (1):** elige una Carta de Tiempo de tu pila de descarte y reutilízala (una vez).
- **Tizas y Tesoros (7, 4):** puedes cambiar hasta 2 cristales de los que tengas por otros 2 del color(es) que necesites.
- **Linterna (3):** Intercambia las posiciones de dos tablas del Jardín o de la Casa que ya estén en juego.
- **Fósforos o Cerillas (2):** ¡Puedes dar dos pasos adicionales! Esta acción no te costará ninguna Carta de Tiempo incluso si cruzas obstáculos.

Cartas de Plantas:

Mantener siempre 3 Cartas de Plantas boca arriba. Cuando salvas una planta, la Carta de Planta queda de tu propiedad. Ésta debe ser reemplazada inmediatamente por otra del mazo de Cartas de Plantas. Puedes salvar tantas plantas en tu turno como puedas. Puedes salvarlas (conseguir Cartas de Plantas) en cualquier momento de tu turno, incluso después de tomar la Carta de Tiempo.

Finalización del juego:

Si se agotan las Cartas de Tiempo de los dos jugadores antes de que aparezca la última tabla (La habitación de Ed), finaliza el juego **sin que gane ningún jugador.**

Si utilizas tu **última Carta de Tiempo** cuando estás en **la habitación de Ed, consigues salvar una nueva planta sin necesidad de dar nada a cambio por ella.** El jugador que ha salvado más plantas **gana.**

Jeu pour 2 joueurs. Age : A partir de 9 ans. Durée : 40 mn.

Le seul ami d'Ed est Loup, qui l'aide à remplir d'aventures ses journées solitaires. Un jour Ed et Loup inventent accidentellement une potion magique qui transforme les plantes en créatures capables de se déplacer et de parler. Ils découvrent très rapidement que leurs nouveaux amis ont besoin d'éléments spéciaux pour rester en vie : de la lumière liquide, de l'eau flamboyante, de l'obscurité tellurique et la pierre de vie. Chaque nuit, Ed et Loup se faufilent hors de la chambre pour rassembler tous les ingrédients dont ils ont besoin. Le temps est compté et les emplacements secrets dans les pièces ne peuvent être révélés qu'un par un. Aide-les dans leur quête nocturne : trouve tout ce dont les plantes ont besoin et retourne dans la chambre d'Ed avant qu'il ne soit trop tard !

Matériel : 6 tuiles Maison, 6 tuiles Jardin, 1 plateau Valise, 10 jetons Objet, 2 personnages, 2 fois 21 cartes de temps, 15 cartes de plantes, 4 fois 6 cristaux, 1 dé.

Le but du jeu : Gagnez le plus de cartes Plantes et atteignez la chambre d'Ed avant que la pile de cartes de temps ne soit épuisée.

Mise en place du jeu (A) :

- Séparez les cartes en 3 piles : Cartes de temps d'Ed (1), Cartes de temps de Loup (2), cartes de plantes (3).
- Choisissez un personnage, prenez les cartes de temps correspondantes, mélangez-les bien et faites- en une pile devant vous, face cachée. Mélangez également les cartes Plantes et empilez-les face cachée près de l'aire de jeu. Retournez les 3 cartes du dessus et alignez-les.
- Séparez les tuiles Maison (5) et Jardin (4) en deux paquets, réservez les cartes Etang et Chambre d'Ed, mélangez les autres cartes et placez les cartes Jardin par-dessus les cartes Maison, toutes les cartes étant face cachée. Veuillez noter que la tuile du haut doit être L'étang (7) et que la Chambre d'Ed (6) doit être la dernière tuile, tout à fait en-dessous de la pile.
- Triez les cristaux et placez-les à côté de l'aire de jeu. Les deux joueurs reçoivent chacun 1 cristal bleu.
- Placez les objets (C/1-10) sur la valise (8).
- Retournez la tuile du dessus (7), placez-la au milieu de la zone de jeu et placez vos figurines dessus.

Résumé d'un tour de jeu :

Chaque joueur à son tour décide de (a) faire les actions OU (b) acheter un objet.

a. Ces actions doivent être effectuées dans l'ordre suivant :

1. Posez une tuile (optionnel).
2. Déplacez votre personnage.
3. Gagnez un cristal.
4. Piochez une carte de temps de votre paquet et suivez les instructions qui y figurent.

Important : le joueur actif peut échanger ses cristaux contre des cartes plantes à tout moment pendant son tour.

b. **Acheter un objet. Dans ce cas vous ne pouvez effectuer aucune des actions ci-dessus.**

1. Poser une tuile - découvrir un nouveau domaine
Cette action est facultative. A votre tour, vous pouvez décider librement si vous souhaitez poser une nouvelle tuile ou non. Si oui : piochez la tuile du dessus de la pile et placez-la selon ces règles :
 - On ne peut poser qu'une seule tuile à la fois et elle ne peut plus être déplacée pendant la partie.
 - La nouvelle tuile doit être adjacente à celle où se trouve votre personnage.
 - Les tuiles Maison doivent être disposées pour former une maison avant la fin de la partie. Il ne peut pas y avoir d'espace vide ou de tuile Jardin entre les différentes pièces de la maison. (D)

2. Déplacer son personnage
 - Si vous avez posé une nouvelle tuile, vous devez déplacer votre figurine exclusivement sur **cette tuile**. Sinon déplacez votre personnage sur l'une des tuiles adjacentes à celle où il se trouvait. **Le déplacement de votre personnage est obligatoire dans les deux cas.**
 - Les personnages sont autorisés à se déplacer horizontalement ou verticalement mais PAS en diagonale.
 - Les personnages ne se déplacent que d'une seule case par tour.
 - Si des obstacles se dressent sur votre chemin (haies, portes fermées, épines), le déplacement demande des cartes temps supplémentaires. S'il y a un obstacle sur la tuile que vous quittez (dans la direction vers laquelle vous vous déplacez) il en coûte +1 carte de temps pour traverser, s'il y en a une de plus sur la tuile où vous arrivez (soit 2 obstacles au total sur votre chemin) cela coûte +2 cartes de temps que vous devez défausser **face cachée**.
 - Vous ne pouvez pas vous déplacer à travers les murs et les clôtures en pierre.

3. Gagner des cristaux :
 - Lorsque vous déplacez votre personnage sur une tuile, prenez le type de cristal indiqué dans le coin de la tuile et mettez-le dans votre réserve ! (jaune : lumière liquide, vert : pierre de vie, bleu : eau flamboyante, noir : obscurité tellurique). *Important : chaque fois qu'un joueur déplace sa figurine sur une tuile, il obtient un cristal.*

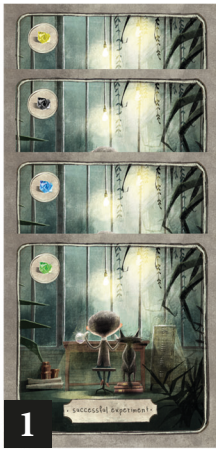
4. Cartes de temps (B) :
 - Piochez **une** carte de temps sur le dessus de votre paquet, *suivez les instructions et défaussez-la ensuite.*
 - Les cartes ne sont pas seulement destinées aux aventures, mais elles montrent aussi comment le temps passe. Si votre pile de cartes temps est épuisée, le jeu se termine pour vous. Seul l'autre joueur peut continuer à effectuer des actions et vous devrez attendre que sa pile de cartes temps soit également épuisée. Donc gérez votre temps judicieusement, car toutes les tuiles Jardin et Maison doivent être posées avant que vous n'ayez tous les deux épuisé vos cartes temps, sinon vous perdez tous les deux la partie.

Ces cartes peuvent être conservées pour plus tard : *Mettez-les dans la pile de défausse après les avoir utilisées !*

- **Expérience parfaitement réussie (carte 2) :** cette carte est un super joker, elle remplace n'importe quel cristal ou objet manquant indiqués sur la carte plante. Une carte = un ingrédient.
- **Bertha, le fantôme (carte 9) :** déplacez votre personnage sur la tuile de votre choix.

Ces cartes doivent être utilisées immédiatement : *Suivez les instructions et mettez-les dans la pile de défausse*

- **Expérience réussie (carte 1) :** vous gagnez le cristal indiqué sur la carte.
- **Double gain (12) :** vous gagnez un cristal supplémentaire sur la tuile où se trouve votre personnage.
- **Coloriage (8) :** vous pouvez échanger un (ou deux) de vos cristaux contre celui ou ceux dont vous avez besoin.



Appendix

- Setting up the Game -

A



- Assembling the House -

D



- **Dépêche-toi petit ! (3)** : effectuez deux déplacements supplémentaires. Cette action ne coûte pas de cartes de temps même si vous franchissez des obstacles.
- **Trou (7)** : placez **une** carte de temps face cachée sur la pile de défausse si vous n'avez pas la montre.
- **Perte de temps (6)** : placez **deux** cartes de temps face cachée sur la pile de défausse si vous n'avez pas la montre.
- **Désordre (13)** : remettez un de vos objets dans la valise.
- **Obscurité (10)** : passez un tour **OU** perdez un cristal si vous n'avez pas de lampe de poche ou d'allumettes.
- **Porte verrouillée (4)** : passez un tour **OU** perdez un cristal si vous n'avez pas de Clés ou de Bertha (9) avec vous.
- **Épines (14)** : passez un tour **OU** perdez un cristal si vous n'avez pas de sécateur.
- **Voleurs (5, 11, 15, 16)** : Ils veulent voler vos objets ! Lancez le dé et si vous obtenez un nombre inférieur à la force du voleur vous devez remettre un de vos objets dans la valise. Si le nombre est égal ou supérieur, vous pouvez conserver tous vos objets.

Acheter un objet (C) :

- L'achat d'un objet exclut les autres actions (vous n'êtes pas autorisé à poser une tuile, déplacer votre personnage, piocher une carte ou acheter une carte plante.) Chaque objet coûte 2 cristaux de votre choix et vous pouvez garder l'objet que vous avez acheté jusqu'à ce que vous l'utilisiez pour acheter des cartes de plantes **OU** jusqu'à ce que les voleurs vous le volent.
- Les objets vous aident à vaincre les obstacles (**car ils modifient les règles de base**) et sont également nécessaires pour acheter des cartes plantes.

Vous êtes autorisé à utiliser le pouvoir des objets suivants de manière illimitée (tant que vous les possédez) :

- **Taille-haies (objet 8)** : il vous aide à franchir haies et épines sans dépenser de carte de temps.
- **Clés (objet 9)** : elles sont nécessaires pour franchir les portes closes sans dépenser de carte de temps.
- **Bertha – le fantôme (carte 5)** : il vous permet de franchir les murs, les portes fermées et les clôtures en pierre.
- **Montre (objet 6)** : vous ne perdez pas de cartes de temps lorsque vous obtenez les cartes « Trou » ou « Le temps passe ».

Les objets suivants ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, mais vous êtes autorisé à les conserver jusqu'à ce que vous les utilisiez **OU** que les voleurs vous les dérobent :

- **Double-verres (objet 10)** : vous pouvez piocher deux cristaux sur une tuile de votre choix (là où votre personnage arrive).
- **Loupe (objet 1)** : choisissez une carte de votre pile de défausse et réutilisez-la (une seule fois).
- **Craies et Trésors (objets 7 et 4)** : échangez 2 cristaux de votre choix de votre réserve contre ceux de la ou les couleurs dont vous avez besoin.
- **Lampe de poche (objet 3)** : échangez entre elles deux tuiles déjà posées.
- **Allumettes (objet 2)** : faites deux déplacements supplémentaires ! Cette action ne coûte pas de cartes de temps même si vous franchissez des obstacles.

Les Cartes plantes :

Il doit toujours y avoir 3 cartes plantes face visible sur le plan de jeu. La carte prise par le joueur doit être remplacée immédiatement par la carte supérieure de la pioche. Vous pouvez acheter autant de cartes Plantes que vous le pouvez à votre tour. Vous êtes autorisé à acheter une carte plante même après avoir pioché une carte de temps.

La fin de la partie :

- Lorsque les deux joueurs n'ont plus de cartes de temps, la partie se termine. **Le joueur qui est dans la chambre d'Ed lorsque son jeu est épuisé peut choisir une carte plante gratuitement.**
- Le joueur qui possède le plus de cartes Plante **remporte la partie.**
- **Vous perdez tous les deux la partie** si vous n'avez plus de cartes de temps avant que la chambre d'Ed ne soit révélée.

Tekmovalna igra za dva igralca • Starost: 9+ • Trajanje igre: 40 min

Edov edini prijatelj je Volkec, s katerim se samotni dnevi vedno prelevijo v pustolovščino. Nekega dne po naključju izumita čarobni napoj, ki rastline spremeni v bitja, ki se lahko premikajo in govorijo. Ed in Volkec kmalu ugotovita, da njuni prikupni in zabavni rastlinski prijatelji potrebujejo prav posebne elemente, ki jih ohranjajo pri življenju: tekočo svetlobo, ognjeno vodo, zemeljsko temo in kamen življenja. Vsako noč se Ed in Volkec izmuzneta na prosto in nabirata te elemente. A noč je kratka in skrite koticke je mogoče odkrivati le postopoma, enega za drugim. Pomagajte jima pri nočnem iskanju: poiščite vse, kar rastline potrebujejo in se vrnite v Edovo sobo, preden bo prepozno...

Vsebina: 6 ploščic za hišo, 6 ploščic za vrt, 1 ploščica za kovček, 10 žetonov s predmeti, 2 figurici z likoma (Ed in Volkec), 2 x 21 časovnih kartic, 15 kartic z rastlinami, 4 x 6 kristalčkov, 1 kocka

Cilj igre: Igralca morata pridobiti čim več kartic z rastlinami in priti do Edove sobe, preden jima zmanjka časovnih kartic.

Priprava na igro (A):

- Igralca morata kartice razporediti na tri kupčke: Edove časovne kartice (1), Volkčeve časovne kartice (2) in kartice z rastlinami (3).
- Igralca si izbereta vsak svoj lik, vzameta časovne kartice, ki ustrezajo temu liku, jih dobro premešata in kupček položita predse, s prednjo stranjo navzdol. Tudi kartice z rastlinami premešata in kupček položita v bližino igralne površine, s prednjo stranjo navzdol. Obrneta vrhnje tri kartice in jih eno za drugo položita v vrsto.
- Ploščice za hišo (5) in za vrt (4) ločita in zložiata v dva kupčka, jih premešata, nato pa kupček s ploščicami za vrt položita na kupček ploščic za hišo, s prednjo stranjo navzdol. Pri tem pazita, da bo čisto na vrhu ploščica za ribnik (7), čisto spodaj pa mora biti ploščica za Edovo sobo (6).
- Kristalčke razvrstita po barvah in jih naložiata v kupčke poleg igralne površine. Oba igralca prejmeta po en moder kristalček.
- Žetone s predmeti (C/1–10) položita na ploščico za kovček (8).
- Obrneta vrhnjo ploščico (7), jo položita na sredino igralne površine in nanjo položita svoji figurici.

Kratek opis igre:

Igralca se dogovorita, kdo bo začel igro (z metom kocke ali kako drugače). Vsak igralec se, ko pride na vrsto, odloči, ali bo (a) izvedel dejanje **ALI** (b) kupil predmet.

- Ta dejanja je treba opraviti v naslednjem vrstnem redu:
 - Položi ploščico (z vrha kupčka, v katerem so kartice za hišo in vrt). **(neobvezno)**
 - Premakni figurico svojega lika.
 - Pridobi kristalček.
 - Vzemi vrhnjo časovno kartico s svojega kupčka in sledi navodilom, ki so zapisana na njej.

Pomembno: Aktivni igralec lahko kadarkoli, ko je na vrsti, svoje kristalčke zamenja s kartice z rastlinami.
- Če bi igralec raje kupil predmet, ne more izvesti nobenega od gornjih dejanj.**

1. Polaganje ploščice – odkritje novega kotička
To dejanje ni obvezno. Ko igralec pride na vrsto, se odloči, ali želi položiti novo ploščico ali ne. Če jo želi položiti, izbere vrhno ploščico s kupčka in jo položi skladno z naslednjimi navodili:
 - Naenkrat je dovoljeno položiti le eno ploščico, ki je med igro ni več mogoče premakniti.
 - Novo ploščico je treba položiti ob ploščico, na kateri stoji figurica z likom.
 - Ploščice za hišo morajo sestavljati hišo še pred koncem igre. Med posameznimi sobami ne sme biti praznih predelov ali ploščic za vrt. (D)
2. Premikanje lastne figurice
 - Če igralec sklene položiti novo ploščico, sme svojo figurico premakniti izključno **na to ploščico**. Če ne želi položiti nove ploščice, svojo figurico položi na katerokoli sosednjo ploščico. **V obeh primerih mora obvezno premakniti svojo figurico.**
 - Figurici z likoma je dovoljeno premakniti vodoravno ali navpično, NE pa tudi diagonalno.
 - Figurici lahko naenkrat naredita le en korak.
 - Če so na igralčevi poti ovire (žive meje, zaprta vrata, trnje), se lahko še vedno premakne, vendar ga to stane dodatnih časovnih kartic. Če je ovira na ploščici, ki jo igralec zapušča (v smeri, v katero se želi premakniti), premik igralca stane dodatno časovno kartico. Če je ovira tudi na ploščici, na katero se želi premakniti (torej sta na njegovi poti kar dve oviri), ga premik stane dve dodatni časovni kartici, ki ju mora odložiti na kupček z odloženimi karticami, **ne da bi pri tem pogledal, kaj ti kartici prikazujeta. Prav tako tudi ne upošteva navodil na teh dveh karticah.**
 - Igralec figurice ne more premakniti skozi stene in kamnite ograje.
3. Pridobivanje kristalčkov:
 - Ko igralec premakne svojo figurico na ploščico, iz banke vzame kristalček, prikazan v kotu ploščice, in ga doda v svojo zbirko. (Rumen: tekoča svetloba; zelen: kristalček življenja; moder: ognjena voda; črn: zemeljska tema.) *Pomembno: Vsakič, ko igralec premakne svojo figurico na ploščico, pridobi kristalček.*
4. Časovne kartice (B):
 - Igralec naj vzame **eno** časovno kartico s svojega kupčka, *sledi navodilom na njej in jo nato položi na kupček z odloženimi karticami.*
 - Kartice niso namenjene le pustolovčinam, temveč tudi prikazujejo minevanje časa. Če igralcu zmanjka časovnih kartic, se zanj igra konča. Od tega trenutka naprej lahko dejanja izvaja le drugi igralec. Igralec, za katerega se je igra končala, pa mora počakati, da tudi soigralcu zmanjka časovnih kartic. Igralca naj svoje časovne kartice uporabljata preudarno, saj morajo biti položene vse kartice za vrt in za hišo, preden obema zmanjka časovnih kartic oz. oba izgubita igro.

Te kartice lahko hranita za pozneje: *Ko jih uporabita, jih odložita na kupček z odloženimi karticami.*

- **Zelo uspešen eksperiment (2):** Ta kartica je jolly joker, igralca jo lahko uporabita namesto kateregakoli od manjkajočih kristalčkov ali predmetov, prikazanih na kartici za rastline. Ena kartica je enakovredna eni sestavini.
- **Duhica Berta (9):** Igralec lahko svojo figurico premakne na poljubno ploščico.

Te kartice je treba uporabiti takoj: *Igralec mora slediti navodilom in jih odložiti na kupček z odloženimi karticami.*

- **Uspešen eksperiment (1):** Igralec pridobi kristalček, prikazan na kartici.
- **Podvojitve (12):** Igralec pridobi še en kristalček s ploščice, na kateri stoji njegova figurica.
- **Menjava barve (8):** Igralec lahko enega (ali dva) izmed svojih kristalčkov zamenja za tistega/tista, ki ga/ju potrebuje.
- **Pohiti, mali! (3):** Igralec naredi dva dodatna koraka. To dejanje ga ne stane časovnih kartic, četudi igralec prečka ovire.
- **Luknja (7):** Igralec da **eno** časovno kartico na kupček z odloženimi karticami, ne da bi pogledal, za katero kartico gre, če nima žetona z uro.

- **Minevanje časa (6):** Igralec da **dve** časovni kartici na kupček z odloženimi karticami, ne da bi pogledal, za katero kartico gre, če nima žetona z uro.
- **Nered (13):** Igralec vrne enega od svojih žetonov s predmetom v kovček.
- **Tema (10):** Igralec izpusti krog **ALI** izgubi en kristalček, če nima žetona z ročno svetilko ali z vžigalicami.
- **Zaklenjena vrata (4):** Igralec izpusti krog **ALI** izgubi en kristalček, če nima žetona s ključkoma ali z duhico Berto.
- **Trnje (14):** Igralec izpusti krog **ALI** izgubi en kristalček, če nima žetona s škarjami za živo mejo.
- **Tatovi (5, 11, 15, 16):** Tatovi skušajo ukrasti igralčeve predmete! Igralec naj vrže kocko, in če dobi številko, ki je nižja od vrednosti moči tatu, mora enega svojih žetonov s predmetom vrniti v kovček. Če je številka na kocki enaka ali višja, lahko igralec obdrži vse svoje žetone s predmeti.

Nakup predmeta (C):

- Nakup predmeta izključuje druga dejanja (igralec ne sme položiti ploščice, premakniti svoje figurice, izvleči kartice ali kupiti kartice z rastlino). Vsak predmet stane dva poljubna kristalčka, igralec pa lahko kupljeni predmet obdrži, dokler ga ne uporabi kot plačilo za kartice z rastlinami **ALI** dokler mu ga ne ukradejo tatovi.
- Predmeti igralcu pomagajo premagovati ovire (**spreminjajo osnovna pravila**), igralec pa jih potrebuje tudi za nakup kartic z rastlinami.

Igralec sme moči teh predmetov uporabljati neomejeno (vse dokler so v njegovi lasti):

- **Škarje za živo mejo (8):** Igralcu pomagajo prečkati živo mejo in trnje, ne da bi pri tem izgubil časovno kartico.
- **Ključka (9):** Potrebna sta za prehajanje skozi zaprta vrata, ne da bi igralec pri tem izgubil časovno kartico.
- **Duhica Berta (5):** Igralcu omogoča prehajanje skozi zidove, zaprta vrata in kamnite ograje.
- **Ura (6):** Igralec ne izgubi časovnih kartic, kadar dobi kartico za luknjo ali minevanje časa.

Te predmete je mogoče uporabiti le enkrat, vendar jih igralec lahko obdrži, dokler jih ne uporabi za plačilo **ALI** dokler mu jih ne ukradejo tatovi:

- **Podvojitvena očala (10):** Igralec lahko izbere dva kristalčka na eni poljubni ploščici (kjer pristane njegova figurica).
- **Povečevalno steklo (1):** Igralec izbere kartico iz svojega kupčka z odloženimi karticami in jo vnovič uporabi (enkrat).
- **Krede in Zakladi (7, 4):** Igralec zamenja dva poljubna kristalčka iz svoje zbirke s kristalčkoma v barvi, ki jo/ju potrebuje.
- **Ročna svetilka (3):** Igralec zamenja dve že položeni ploščici.
- **Vžigalice (2):** Igralec naredi dva dodatna koraka! To dejanje ne stane časovnih kartic, četudi igralec prečka ovire.

Kartice z rastlinami:

Igralec naj ima vedno tri kartice z rastlinami, obrnjene s prednjo stranjo navzgor. Kartico, ki jo vzame, mora takoj nadomestiti z novo iz kupčka kartic z rastlinami. Ko pride na vrsto, lahko igralec kupi toliko kartic z rastlinami, kolikor jih lahko. Kartice z rastlinami lahko kupuje tudi po tem, ko izvleče časovno kartico.

Konec igre:

- Ko obema igralcema zmanjka časovnih kartic, se igra konča. **Igralec, ki v tem trenutku stoji v Edovi sobi, lahko brezplačno izbere kartico z rastlino.**
- **Zmaga igralec**, ki ima največ kartic z rastlinami.
- **Igro izgubita oba igralca**, če jima časovnih kartic zmanjka pred razkritjem Edove sobe.

Versenyzős játék 2 játékos részére • Életkor: 9+ • Időtartam: 40 perc

Wolf Ed egyetlen barátja aki segít kitölteni a napjait fantasztikus kalandokkal. Egy nap egy varázsszert fedeznek fel, ami életre kelti a növényeket. Attól kezdve a növényeknek folyékony fényre, lángoló vízre, megkövült sötétségre és az élet kristályára van szükségük az élethez. Ed és Wolf minden éjjel kalandos módon szerzik meg ezeket a furcsa hozzávalókat versenyt futva az idővel és a sötétséggel amely csak apránként tárja fel a kert és a ház rejtett zugait. Próbáld ki ezt a különös éjszakai kalandot: találd meg amire a növényeknek szüksége van és érj vissza időben Ed szobájába!

A játék tartalma: 12 terep lapka, 1 bőrönd tábla, 10 ketyere, 2 figura, 2x21 időkártya, 15 növény kártya, 4x6 kristály, 1 dobókocka

A játék célja: megszerezni a lehető legtöbb növénykártyát és elérni Ed szobájába mire az időkártyáid elfognak.

A játék előkészítése (A):

- A kártyákat válasszátok szét három pakliba: Ed időkártyái (1), Wolf időkártyái (2), Növénykártyák(3).
- Válasszátok karaktert, vegyétek magatokhoz a figurát és a megfelelő időkártya paklit! A paklit keverjétek meg és lefordítva tegyétek magatok elé! A megkevert növénykártyákat tegyétek lefordítva a játéktér mellé, majd a legfelső 3 lapot rakjátok sorba lefordítva a pakli mellett.
- A lefordított tereplapkákat válasszátok szét: a ház (5) pakli tetjére helyezétek rá a kert (4) paklit. Figyelve rá, hogy Ed szobája (6) legyen a legalsó lapka, a tó (7) pedig a legfelső.
- A kristályokat színük szerint osszátok külön kupacokba és mindketten vegyetek belőle 1 kéket.
- A bőröndöt (8) pakoljátok meg ketyerékkal (C/1-10).
- Fedjétek fel a legfelső tereplapkát (7) és képpel felfelé helyezétek a játéktér közepére és tegyétek rá a figurákat!

A játék menete röviden:

A soron lévő játékos eldönti, hogy (a.) végrehajtja az akciókat **VAGY** (b.) ketyerét vásárol.

a. Az akció egyes fázisait az alábbi sorrendben kell végrehajtani:

1. Tereplapka fektetése - **opcionális, ez az egy akció nem kötelező!**
2. A figurád mozgatása.
3. Egy kristályt megszerzése.
4. Időkártya húzás és a rajta látható feladat teljesítése.

Fontos: Bármely fázisban átválthatod kristályaidat növénykártyákra!

b. Ketyere vásárlása a bőröndből.

Fontos: Ha vásárolsz le kell mondanod a fent leírt akciókról!

1. Tereplapka fektetés – egy új terület felfedezése

Ez az akció nem kötelező! Eldöntheted, hogy szeretnél-e új tereplapkát fektetni.

Ha igen, úgy húzd fel a legfelső tereplapkát a pakliból és képpel felfelé tedd le az alábbiak szerint:

- Egyszerre csak egy lapkát fektethetsz és azt többé nem mozdíthatod el.
- Az újonnan lefektetett terep lapkának érintkeznie kell azzal, amelyiken a figurád áll.
- Mire az utolsó lapkát is lefektetitek, a házlapkák (szobák) között nem lehet üres mező. Egybefüggő házat kell kialakítani. (D)

2. A figurád mozgatója.
 - Ha lapkát fektetél, úgy figuráddal az újonan fektetett lapkára **kell** lépned. Ha nem fektetted új lapkát, akkor bármelyik szomszédos mezőre léphetsz! A lépés mindkét esetben **kötelező**.
 - **csak egyet léphetsz**
 - A figurák csak vízszintesen és függőlegesen mozoghatnak, átlósan nem!
 - Ha akadályokon (sövény, csukott ajtó, tövisbokor) kell keresztül haladnod az extra idő-kártyádba kerül. Ha csak az egyik tereplapkán van akadály (abban az irányban amerre lépsz) akkor +1, ha mindkét tereplakán van, (azon is amelyikre érkezel) úgy +2 időkártyádat **kell** látatlanul a dobópaklibba tenned. Így gyorsabban fogy a játékidőd!
 - Falakon és a kőkerítésen **nem** léphetsz át.
3. A kristály megszerzése:
 - Nézd meg milyen színű a kristály a tereplapkán ahová léptél. (sárga: folyékony fény, zöld: az élet kristálya, kék: lángoló víz, fekete: megkövült sötétség) Vegyél el egyet a megfelelő kristály kupacból és tedd a készletedbe! (*Fontos: Mikor újra erre a tereplapkára lépsz megint felvehetsz egy kristályt!*)
4. Időkártyák (B):
 - Húzz **1** idő lapkát a saját pakliból, kövesd a rajta látható utasítást, majd tedd a dobópakliba.
 - A kártyák nem csak kalandokat tartogatnak, de az idő múlását is mutatják: amikor elfogynak az időkártyáid számodra a játék véget ér. Meg kell várnod amíg a másik játékos is elhasználja a saját pakliját. (Mostantól már csak ő van soron.) Óvatosan gazdálkodjatok a kártyáitokkal mert a háznak készen kell lennie mielőtt mindkettőtök kártyái elfogynak, különben mindketten veszítetek!

Kártyák melyeket megtarthatasz későbbi felhasználásra. *Felhasználás után tedd a dobópakliba!*

- **Nagyon sikeres kísérlet (2):** bármelyik ketyerét vagy kristályt helyettesíti amelyikre a növénynek szüksége van.
- **Bertha, a szellem (9):** lépj ahova akarsz.

Kártyák melyeket azonnal fel kell használnod. *Felhasználás után tedd a dobópakliba!*

- **Sikeres kísérlet(1):** kapsz egy olyan színű kristályt amit a kártya mutat.
- **Duplázó(12):** kapsz még egy kristályt azon a mezőn amelyiken a figurád áll.
- **Átszínező(8):** átszínezheted 1 vagy 2 kristályodat aszerint amit a kártya jelöl.
- **Siess kölyök(3):** léphetsz még kettőt anélkül, hogy időkártyába kerülne. (Akkor sem, ha akadályon haladsz át)
- **Gödör(7):** tegyél **egy** időkártyát a dobópaklibba, ha nincs nálad a zsebóra.
- **Múlik az idő(6):** tegyél **két** időkártyát a dobópaklibba, ha nincs nálad a zsebóra.
- **Rendetlenség(13):** tedd vissza a bőröndbe az egyik ketyerédet!
- **Sötétség(10):** ha nincs zseblámpád vagy gyufád kimaradsz egy körből **vagy** elveszíted egy kristályt.
- **Trükkös zár (4):** ha nincs kulcsod vagy nincs veled a szellem kimaradsz egy körből **vagy** elveszíted egy kristályod.
- **Tövisek(14):** Ha nincs sövénynyíród kimaradsz egy körből **vagy** elveszíted egy kristályod.
- **Tolvajok(5,11,15,16):** kerültek az utadba. Dobj a dobókockával és ha kisebb értékű dobosz mint a tolvaj ereje akkor veszítettél. Ez egy ketyerébe kerül, amit vissza kell tenned a bőröndbe! Ha a kockán látható érték egyenlő vagy nagyobb akkor te nyertél és minden ketyerédet megtarthatod.

Ketyerék (C) vásárlása:

- Mikor ketyerét vásárolsz, abban a körben más akciód nem lehet (nem fektethetsz lapkát, nem léphetsz, nem húzhatsz kártyát és nem vásárolhatsz növény kártyát sem). Egy ketyere 2 kristályodba kerül és mindaddig megtarthatod amíg nem veszel érte növénykártyát **vagy** nem lesz a tolvajoké.
- A ketyerékre nem csak a növénykártyák megszerzéséhez van szükséged, de segítenek legyőzni az utadba kerülő akadályokat. **A ketyerék a korábban leírt alapszabályokat módosítják!**

Ezeket a ketyeréket bármennyiszer használhatod amíg a birtokodban vannak:

- **Sövénynyíró (8):** a sövényeken és a tövises bokron való áthaladás nem kerül extra időkártyádba.
- **Kulcsok(9):** a csukott ajtón való áthaladás nem kerül extra időkártyádba.
- **Bertha, a szellem(5):** a segítségével átléphet a falakon és a kőkerítésen is.
- **Zsebóra(6):** nem veszítesz időkártyát ha "Gödör" vagy "Múlik az idő" kártyát húzol.

Ezeket a ketyeréket csak egyszer használhatod, de megtarthatod növénykártya vásárlásra.

- **Duplán látó szemüveg(10):** az általad választott mezőn két kristályt is elvehetsz.
- **Nagyító(1):** visszavehetsz és újra használhatsz egy időkártyát a dobópakliból ahelyett, hogy újat húznál.
- **Kréták és kincsek(7,4):** becserélheted 2 tetszőleges kristályodat másik színűekre.
- **Zseblámpa(3):** Kicserélhetsz két, már lefektetett tereplapkát.
- **Gyufa(2):** léphetsz kettőt és nem kerül időkártyádba, akkor sem, ha akadályon haladsz át.

Növény kártyák:

Mindig három növénykártya legyen felfogatva. Ha valaki megvett egyet, úgy azt azonnal pótolni kell a pakliból. A köröd során bármikor és bármennyi növény kártyát megvehetsz. Még az időkártya húzás után is vásárolhatsz!

A játék vége:

- A játék akkor ér véget mikor mindkettőtök időkártyái elfogytak. Amikor csak az egyik játékos kártyái fogytak el, onnantól kezdve csak a másik játékosnak vannak akciói, amíg az ő is elhasználja mindet. **Az a játékos, aki éppen Ed szobájában van amikor időkártyái elfognak, az húzhat egy növénykártyát anélkül, hogy fizetnie kellene érte.**
- A játékot az **nyeri**, akinek a legtöbb növénykártyája van.
- A játékot **mindketten elvesztitek**, ha az időkártyáitok elfognak mielőtt az Ed szobáját ábrázoló lapkát lefektetitek.

Конкурентна гра для 2 гравців • Вік: 9+ • Тривалість: 40 хв

Ця дивовижна історія трапилася дуже давно з хлопчиком на ім'я Едді. Слід сказати, що у ті часи дітлахи не могли похвалитися тим, що їхнє життя сповнене веселощами та цікавими подіями. Ось чому нашому маленькому герою та його єдиному другу, вовку на ім'я Вовк, довелося самим вигадувати собі розваги та шукати пригоди. Так одного разу друзі випадково винайшли чарівне зілля, здатне перетворювати рослини на істот, які можуть рухатися і навіть розмовляти! І як же весело з ними гратися! Однак, незабаром наші дослідники виявили, що для підтримки існування їхніх нових друзів потрібні особливі інгредієнти: рідке світло, полум'яна вода, темрява землі та камінь життя. Тож кожного вечора Ед і Вовк потайки вислизають з дому аби зібрати ці компоненти. Проте, ніч коротка, а потаємні куточки саду та будинку можна відкрити лише один за одним. Допоможіть друзям впоратися з завданням: знайдіть усе необхідне рослинам і вчасно поверніться до кімнати Еда...

Гра містить: 12 карток ігрового поля, 1 картку валізи, 10 жетонів предметів, 2 фігурки персонажів, 2 x 21 карти часу, 15 карт рослин, 4 x 6 кристалів, 1 кубик

Мета гри: зібрати якнайбільше карт рослин і повернутися до кімнати Еда до того, як ваша стопка карт часу скінчиться.

Підготовка до гри (А):

- Розділіть карти на 3 стопки: карти часу Еда (1), карти часу Вовка (2), карти рослин (3).
- Оберіть персонажа. Візьміть відповідні карти часу, перемішайте їх і складіть у стопку перед собою лицьовою стороною донизу.
- Перемішайте карти рослин, створіть з них стопку лицьовою стороною донизу і помістіть біля ігрової зони. Відкрийте 3 верхні карти та викладіть їх поруч.
- Створіть дві окремі стопки з карток ігрового поля «Будинок» (5) і «Сад» (4). Перемішайте картки у кожній з них і помістіть стопку «Сад» на стопку «Будинок», усі лицьовою стороною донизу. Верхньою картою має бути Ставок (7), а кімната Еда (6) має бути у самому низу.
- Сортуйте кристали за кольором та покладіть їх поруч з ігровою зоною. Кожен гравець отримує по 1 синьому кристалу.
- Покладіть предмети (С/1-10) на картку валізи (8).
- Відкрийте верхню картку ігрового поля (7), викладіть її у центр ігрової зони та поставте на неї фігурки персонажів.

Короткий опис гри:

Кожен гравець у свій хід вирішує, виконати дії (а) ЧИ купити предмет (б).

а. Дії слід виконувати в такій послідовності:

1. Викладіть картку ігрового поля (**не обов'язково**)
2. Перемістіть вашого персонажа
3. Отримайте кристал
4. Візьміть карту часу зі своєї колоди та виконайте вказані на ній інструкції.

Важливо: гравець може обміняти свої кристали на карти рослин у будь-який момент під час свого ходу.

б. **Купівля предмета. Важливо:** якщо ви купуєте предмет, ви не можете виконувати жодних інших дій!

1. Викладення картки ігрового поля – відкриття нової локації
Ця дія не є обов'язковою. У свій хід ви вирішуйте, викладати нову картку чи ні. Якщо ви хочете це зробити, візьміть верхню картку зі стопки карт ігрового поля та розташуйте її, дотримуючись таких правил:
 - За раз можна викладати лише одну картку, і під час гри її більше не можна перемішувати.
 - Нова картка повинна бути викладена безпосередньо біля тієї, де стоїть ваш персонаж.
 - Картки Будинку до кінця гри повинні бути об'єднані в одне ціле. Не може бути порожнього місця або картки Саду між кімнатами. (D)
2. Переміщення персонажа
 - Якщо ви викладаєте нову картку, ви повинні перемішувати свою фігурку **виключно на цю картку**. Якщо не хочете викладати нову картку, перемістіть фігурку свого персонажа на будь-яку з сусідніх карток. **Переміщення персонажа є обов'язковим в обох випадках.**
 - Персонажам дозволяється переміщуватися по горизонталі або вертикалі, але НЕ по діагоналі.
 - Персонажі можуть робити лише один крок за хід.
 - Якщо на вашому шляху є перешкоди (живопліт, закриті двері, терни), переміщення коштує додаткових карт часу. Якщо перешкода є на картці, з якої ви йдете, перехід коштує +1 карту часу. Якщо на картці, куди ваш персонаж перемістився, є ще одна перешкода (тобто, в цьому випадку на вашому шляху 2 перешкоди), це коштуватиме +2 карти часу, які ви повинні покласти до стопки відбою **не дивлячись на них.**
 - Не можна переміщуватись крізь стіни та кам'яні огорожі.
3. Отримання кристалів:
 - Коли ваш персонаж переходить на картку, візьміть з резерву такий кристал, який зображено у кутку цієї картки (жовтий: рідке світло, зелений: кристал життя, синій: полум'яна вода, чорний: темрява землі). *Важливо: гравець отримує кристал кожного разу, коли його персонаж переміщується на картку.*
4. Карти часу (B):
 - Візьміть **одну** карту часу зі своєї стопки, виконайте інструкції та покладіть її до своєї стопки відбою!
 - Карти часу показують не лише ваші пригоди, а й плин часу. Якщо ваша колода закінчується, ви більше не можете ходити. З цього моменту ходить тільки другий гравець, а ви повинні чекати, поки його колода теж скінчиться. Перш ніж у вас обох закінчатся карти часу, всі картки ігрового поля повинні бути викладені, інакше ви обидва програєте.

Карти, які можна використати одразу або залишити на потім. *Після того, як використаєте, покладіть їх до стопки відбою!*

- **Надзвичайно успішний експеримент (2):** карта-джокер, вона замінює будь-який з відсутніх у вас кристалів або предметів, позначених на карті рослини. Одна карта = один інгредієнт.
- **Берта, привид (9):** перемістіть свого персонажа на будь-яку картку за вашим вибором.

Карти, які потрібно використати негайно: *виконайте інструкції та покладіть карти до стопки відбою!*

- **Вдалих експеримент (1):** ви отримуєте кристал, зображений на карті.
- **Подвоєння (12):** ви отримуєте ще один кристал з картки, де знаходиться ваш персонаж.
- **Перефарбування (8):** ви можете обміняти один (або два) кристали на потрібний(-і) вам.
- **Поспішай, друже! (3):** зробіть два додаткових кроки. Ця дія не коштує карт часу, навіть якщо ви долаєте перешкоди.

- **Яма (7):** якщо ви не маєте годинника покладіть не дивлячись **одну** карту часу до стопки відбою.
- **Час минає (6):** якщо у вас немає годинника, покладіть **дві** карти часу до стопки відбою не дивлячись на них.
- **Безлад (13):** покладіть один зі своїх предметів у валізу.
- Темрява (10): або пропустіть хід, **АБО** поверніть до резерву один кристал, якщо у вас немає ліхтарика або сірників.
- **Замкнені двері (4):** або пропустіть хід, **АБО** поверніть до резерву один кристал, якщо у вас немає ключів або з вами немає Берти.
- **Терни (14):** або пропустіть хід, **АБО** поверніть до резерву один кристал, якщо у вас немає ножиць для живоплоту.
- **Злодії (5, 11, 15, 16):** Вони зазіхають на ваше майно! Киньте кубик. Якщо вам випаде число менше, ніж сила злодія, ви повинні повернути один зі своїх предметів до валізи. Якщо випаде число, що дорівнює або більше ніж сила злодія, ваші предмети залишаються у вас.

Купівля предмета (С):

- Купівля об'єкта виключає інші дії (ви не маєте права викласти картку, перемішувати свого персонажа, брати карту або купувати карту рослини.) Кожен предмет коштує 2 кристали на ваш вибір, і ви можете зберігати предмет, доки не заплатите ним за карту рослини АБО поки злодії не поцуплять його у вас.
- Предмети допомагають вам долати перешкоди (**оскільки вони змінюють основні правила**), і також потрібні для купівлі карт рослин.

Ефект цих предметів дозволяється використовувати без обмежень (поки ви ними володієте):

- **Ножиці для живоплоту (8):** допомагають перетинати живоплоти та терни, не витрачаючи карт часу.
- **Ключі (9):** необхідні, щоб пройти крізь зачинені двері не втрачаючи карт часу.
- **Берта-привид (5):** дозволяє перетинати стіни, закриті двері та кам'яні паркани.
- **Годинник (6):** ви не втрачаєте карт часу, коли отримуєте карту «Яма» або «Час минає».

Ці предмети можна використати лише один раз, але ви можете тримати їх у себе до тих пір, поки не заплатите ними, АБО злодії не викрадуть їх у вас:

- **Бінокль (10):** ви можете взяти два кристали з картки, де зупинився ваш персонаж.
- **Лупа (1):** виберіть карту зі стопки відбою і використайте її повторно (один раз).
- Крейда та шарби (7, 4): поміняйте 2 будь-яких свої кристали на кристали потрібних вам кольорів.
- **Ліхтарик (3):** пересуньте дві вже викладені картки ігрового поля.
- **Сірники (2):** зробіть два додаткових кроки. Ця дія не коштуватиме карт часу, навіть якщо ви долаєте перешкоди.

Кarti рослин:

3 карти рослин завжди мають бути відкриті. Щойно гравець забирає одну з них, він натомість викладає наступну карту зі стопки. У свій хід гравець купує стільки карт рослин, скільки може. Дозволяється купувати карти рослин після того, як ви взяли карту часу.

Кінець гри:

- Коли в обох гравців закінчуються карти часу, гра закінчується. Гравець, який встиг дістатися до кімнати Еда, бере карту рослини.
- Гравець, у якого більше карт рослин, перемагає.
- Обидва гравці програють, якщо у них закінчаться карти часу до того, як буде викладена картка-кімната Еда.

соревновательная игра для 2 игроков • Возраст: 9+ • Продолжительность: 40 минут

Есть у Эда лучший друг Волк, который не дает заскучать, наполняя серые будни приключениями. Однажды друзья случайно изобрели волшебный эликсир, который превращает растения в живых говорящих существ. Вскоре Эд и Волк узнали, что их обожаемым и забавным друзьям-растениям требуются особые элементы для поддержания жизни: льющийся свет, пылающая вода, землянистая темнота и камень жизни. Каждую ночь Эд и Волк бродят в поисках этих элементов. Однако ночь коротка, а потаенные углы комнат можно открывать только постепенно, один за другим. Помогите Эду и Волку в этом ночном квесте: найдите все, что необходимо растениям, и вернитесь в комнату Эда, пока не стало слишком поздно...

Компоненты игры: 6 тайлов Дома, 6 тайлов Сада, 1 Чемодан, 10 фишек с предметами, 2 персонажа, 2x21 Карточек Времени, 15 Карточек Растений, 4x6 кристаллов, 1 кубик.

Цель игры: Выиграть как можно больше Карточек Растений и добраться до комнаты Эда до того, как закончится ваша стопка с Карточками Времени.

Подготовка к игре (А):

- Разделите карточки на 3 категории: Карточки Времени для Эда (1), Карточки Времени для Волка (2), Карточки Растений (3).
- Выберите персонажа, возьмите соответствующие Карточки Времени, хорошо их перемешайте и поместите колоду лицевой стороной вниз напротив себя. Также перемешайте Карточки Растений и поместите колоду лицом вниз рядом с игровым полем. Переверните 3 верхние карточки и положите их в ряд.
- Разделите тайлы Дома (5) и тайлы Сада (4) на две колоды, перемешайте их и поместите колоду Сада поверх колоды Дома, все карточки лицевой стороной вниз. Обратите внимание, что сверху должен быть тайл с изображением Пруда (7), а тайл с изображением комнаты Эда (6) должен быть последним снизу.
- Распределите кристаллы и положите их рядом с игровым полем. Каждый игрок получает один синий кристалл.
- Поместите фишки с предметами (С/1-10) на Чемодан (8).
- Переверните верхний тайл (7), поместите ее в середине игрового поля и поставьте на нее своих персонажей.

Краткое описание игры:

Каждый игрок в свой ход решает (а) выполнить действия **ИЛИ** (b) купить предмет.

a. Действия необходимо осуществлять в следующем порядке:

1. Выложить тайл (**опционально**).
2. Переместить персонажа.
3. Получить кристалл.
4. Взять Карточку Времени из своей колоды и следовать инструкциям на ней.

Важно: игрок, выбравший действия, может менять свои кристаллы на Карточки Растений в любой момент во время своего хода.

b. Если игрок решает купить предметы, то он не может выполнить ни одно из действий выше.

1. Выкладывание тайла – открытие новой территории

Данное действие опционально. В свой ход вы можете решить, хотите ли вы выложить новый тайл или нет. Если вы захотели положить тайл: возьмите верхний тайл из колоды и расположите его согласно следующим правилам:

- Можно выложить только один тайл, и его нельзя больше перемещать во время игры.

- Новый тайл нужно присоединить к другому, на котором стоит ваш персонаж.
- Тайлы Дома необходимо присоединять таким образом, чтобы сформировать дом, до конца игры. Между комнатами не должно быть пустого пространства или тайлов Сада (D).

2. Перемещение персонажа

- Если вы выложили новый тайл, вам необходимо передвинуть своего персонажа **именно на эту карточку**. Если вы решили не выкладывать новый тайл, переместите вашего героя на любой соседний тайл. **В обоих случаях переместить персонажа нужно обязательно.**
- Персонажи могут перемещаться вертикально и горизонтально, но НЕ по диагонали.
- Персонаж может совершить только одно движение за ход.
- Если на вашем пути есть препятствия (живые изгороди, закрытые двери, колючки), то для дальнейшего перемещения потребуются дополнительные Карточки Времени. Если на тайле, который покидает ваш персонаж, есть препятствие (по направлению, в котором вы намерены двигаться), то вам будет нужна еще +1 Карточка Времени, чтобы пересечь препятствие; если же на тайле, куда переместится ваш персонаж, имеется еще одно препятствие (= 2 препятствия на вашем пути), то понадобятся +2 Карточки Времени, которые вы должны положить в свой «сброс» не глядя.
- У персонажей нет возможности проходить сквозь стены или каменные заборы.

3. Получение кристаллов:

- Когда вы передвигаете своего персонажа на тайл, возьмите кристалл, цвет которого указан в углу тайла, и отложите себе (желтый кристалл - льющийся свет, зеленый - камень жизни, синий - пылающая вода, черный - землянистая темнота). *Важно: каждый раз, когда персонаж перемещается на тайл, игрок получает кристалл.*

4. Карточки Времени (В):

- Откройте **одну** Карточку Времени из своей стопки, *следуйте инструкциям, а затем отправьте карточку в свой «сброс»!*
- Карточки нужны не только для приключений, но и для того, чтобы показывать, как течет время. Если ваша колода карточек закончится, то и игра для вас завершится. С этого момента только другой игрок сможет совершать действия, а вам придется подождать, пока его или ее колода тоже иссякнет. Пользуйтесь Карточками Времени с умом, потому что все Тайлы Сада и Дома должны быть использованы до того, как у обоих игроков закончатся Карточки Времени... Иначе оба игрока проигрывают.

Эти карточки можно оставить на потом: *после использования положите их в «сброс»!*

- **Очень удачный эксперимент (2):** эта карта – веселый джокер, она олицетворяет любой из недостающих кристаллов или предметов, показанных на карточке с растениями. Одна карточка = один элемент.
- **Берта-привидение (9):** переместите вашего героя на любой тайл по своему выбору.

Данные карточки необходимо использовать немедленно: *следуйте инструкциям, а затем положите карточки в «сброс»!*

- **Удачный эксперимент (1):** вы получаете кристалл (его цвет указан на самой карточке).
- **Удвоение (12):** вы получаете еще один кристалл, который изображен на тайле, где находится ваш персонаж.
- **Перекрашивание (8):** вы можете поменять один свой кристалл (или два) на кристаллы тех цветов, которые вам необходимы.
- **Полный вперед! (3):** сделайте 2 дополнительных шага. Вы не тратите Карточки Времени, даже если вам попадаются на пути препятствия.
- **Пропасть (7):** положите **одну** Карточку Времени в «сброс» не глядя, если только у вас нет фишки с изображением Часов.
- **Время мчится (6):** положите **две** Карточки Времени в «сброс» не глядя, если только у вас нет фишки с изображением Часов.

- **Непорядок (13):** верните один из ваших предметов в Чемодан.
- **Тьма тьмущая (10):** переход хода к другому игроку **ИЛИ** потеря одного кристалла, если у вас нет Фонарика или со Спичек.
- **Закрытая дверь (4):** переход хода к другому игроку **ИЛИ** потеря одного кристалла, если у вас нет Ключей или Берты-привидения.
- **Шипы (14):** переход хода к другому игроку **ИЛИ** потеря одного кристалла, если у вас нет Ножниц для подрезания живой изгороди.
- **Воришки (5,11,15,16):** они охотятся за вашими предметами! Бросьте кубик, и, если у вас выпадет число меньше, чем число, показывающее силу воришки, вам придется вернуть один из ваших предметов в Чемодан. Если числа равны или выпавшее на кубике число больше того, что указано на карточке воришки, - вы сохраняете все свои предметы.

Покупка предмета (С):

- Процесс покупки предмета исключает другие действия (вы не сможете размещать тайлы, перемещать вашего персонажа, вытягивать Карточку Времени или покупать Карточку Растения). Каждый предмет стоит 2 любых кристалла на ваш выбор, и вы можете оставить купленный вами предмет, пока не решите поменять его на Карточку Растения **ИЛИ** пока воришки у вас его не украдут.
- Предметы помогают устранять препятствия (**так как они могут менять основные правила игры**), а еще они нужны для того, чтобы купить Карточки Растений.

Вам разрешено использовать силу этих предметов без ограничений (пока они у вас есть):

- **Ножницы для живой изгороди (8):** эта фишка поможет персонажу пробраться сквозь живые изгороди и колючки, не теряя Карточки Времени.
- **Ключи (9):** понадобятся персонажу, чтобы открыть закрытые двери без потери Карточек Времени.
- **Берта-приведение (5):** позволит персонажу пройти сквозь стены, закрытые двери и каменные заборы.
- **Часы (6):** благодаря этой фишке вы не будете терять Карточки Времени, если вытянете карточки "Пропасть" или "Время мчится".

Эти предметы можно использовать только один раз, но вам можно их сохранить до тех пор, пока не появится необходимость в использовании, **ИЛИ** пока воришки их не украдут:

- **Магические очки (10):** игрок может выбрать два кристалла на тайле по выбору (там, куда пришел ваш персонаж).
- **Увеличительное стекло (1):** игрок может выбрать карточку из своей колоды «сброса» и использовать ее повторно (но только один раз).
- **Мелки и Сокровища (7,4):** обменяйте два из имеющихся у вас кристаллов на кристаллы тех цветов, которые вам необходимы.
- **Фонарик (3):** Ваш персонаж может проскочить 2 тайла, которые уже выложены.
- **Спички (2):** совершите два дополнительных шага! Это действие не потребует от вас использования Карточек Времени даже при наличии препятствий.

Карточки Растений:

Всегда держите 3 Карточки Растений лицевой стороной вверх. Карточку, которую взяли, необходимо немедленно заменить на карточку из колоды неиспользованных карточек. В свой ход вы можете покупать столько Карточек Растений, сколько сможете. Вы можете покупать Карточки Растений даже после того, как откроете Карточку Времени.

Окончание игры:

- Игра заканчивается, когда у обоих игроков не останется Карточек времени. **Игрок, который окажется в комнате Эда в тот момент, когда его или ее колода закончится, сможет выбрать Карточку Растения без оплаты.**
- Игрок, у которого больше всего Карточек Растений, **выигрывает игру.**
- **Оба игрока проигрывают игру**, если у них закончатся Карточки Времени до того, как «появится» комната Эда.

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 2022

©bohony