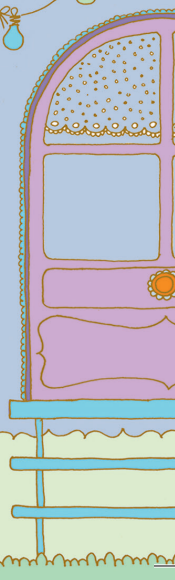
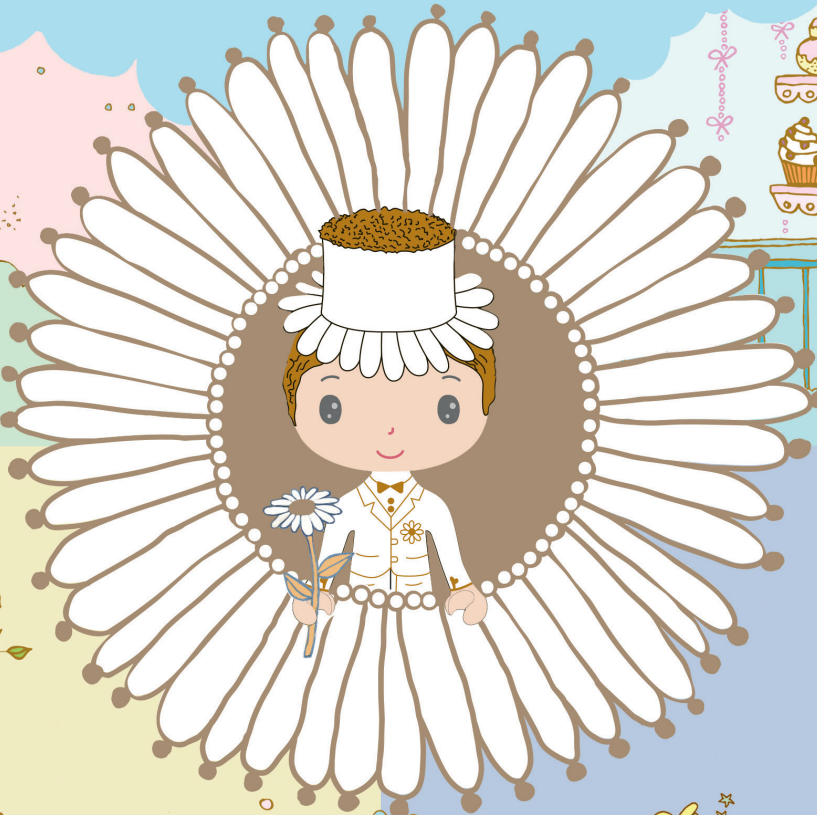


Tinyly Party

Jeu de parcours * Roll-and-move game
Wettlaufspiel * Juego de recorrido





x4



x36



Contenu de la boîte : 1 plateau de parcours, 4 cartes Tinyly, 4 pions, 1 dé avec des chiffres (pour progresser), 5 dés « étoiles », 36 cartes, 4 tuiles « cœur », 24 étoiles, 20 jetons.



Ce soir c'est la grande fête du printemps. Toutes les Tinyly sont invitées et se préparent pour le bal masqué de l'année. Pour être fin prêtes, il leur faudra récupérer leur *compagnon*, un masque, un gâteau, une invitation et une fleur.

Principe du jeu : « Tinyly party » est un jeu de parcours et de collecte d'objets. Les joueurs incarnent une Tinyly qui doit récupérer 5 jetons tout au long du parcours afin d'être fin prêtes pour le bal. Pour récupérer ses jetons, chacune d'elles devra d'abord gagner des étoiles, la « monnaie » d'échange des Tinyly.

But du jeu : Être la première Tinyly à collecter ses 5 jetons et retrouver Léopold.

Préparation du jeu :

Poser le plateau au milieu des joueurs. Mélanger les cartes et les poser en tas, face cachée, sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet. Les tuiles cœur sont placées, face cachée, à côté du plateau. Les jetons et les dés sont posés sur le côté.

Chaque joueur choisit une carte Tinyly et la place devant lui puis se munit du pion correspondant qu'il pose à l'endroit qui lui est dédié à l'un des 4 coins du plateau. Chaque joueur reçoit une étoile qu'il pose sur sa carte Tinyly. Les autres étoiles sont posées à côté du plateau.

Avant de se rendre au bal masqué, chaque Tinyly doit récupérer, dans l'ordre qu'elle souhaite, ses 5 jetons : une invitation, un masque, un gâteau, une fleur et son compagnon.

Pour obtenir ces jetons, il lui faut se rendre dans les échoppes correspondantes et les échanger contre des étoiles.

- **A** L'échoppe de Bluchka & Indie : pour récupérer un masque en échange de 3 étoiles.
- **B** Le salon de toilettage de Milou & Loulou : pour récupérer son cavalier en échange de 3 étoiles.
- **C** La boutique de fleur de Rosalie & Rosie : pour récupérer une fleur en échange de 2 étoiles.
- **D** La pâtisserie de Charlie & Nut : pour récupérer un gâteau en échange de 2 étoiles.
- **E** La maison de Sunny & Mia : pour récupérer son invitation en échange de 5 étoiles.



Le plus jeune joueur commence puis chaque participant joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur lance le dé et avance du nombre de points indiqué. À l'exception des cases échoppes, « concert de Sidonie » et « expo de Barbouille », 2 joueurs ne peuvent pas se trouver sur une même case du parcours, si une case est occupée, le pion est placé sur la case suivante. Selon la case où le pion est placé, différentes actions sont possibles :



- Case neutre : rien ne se passe.



- Case « étoile » : le joueur récupère 1 étoile qu'il place sur sa carte Tinyly.



- Case « voiture » le joueur peut se rendre directement sur la case de son choix :

- sans rien donner si c'est le moyen de locomotion de sa Tinyly
- en donnant une étoile à la Tinyly qui est propriétaire de ce moyen de locomotion.



- Cases « expo de Barbouille » ou « concert de Sidonie » : le joueur récupère 2 étoiles qu'il place sur sa carte Tinyly.



- Case « cœur » : le joueur pioche une carte cœur et effectue l'action correspondante (voir action carte cœur ci-dessous).

Dès que le joueur a effectué l'action correspondante, ce n'est plus à son tour de jouer et la main passe au joueur suivant.

Pour atteindre une échoppe, il n'est pas nécessaire de faire le nombre de points exact à l'aide du dé. S'il fait un plus grand nombre de points que nécessaire, le joueur utilise uniquement le nombre nécessaire pour arriver sur la case de l'échoppe et n'utilise pas les autres points.

Case échoppes

Lorsqu'il arrive sur la case de l'une des échoppes, le joueur peut tenter de récupérer le jeton correspondant. Pour cela, il doit payer le prix indiqué sous forme d'étoiles.

- S'il dispose, sur sa carte Tinyly, d'un nombre d'étoiles suffisant pour payer le jeton, il peut prendre directement le jeton, le poser sur sa carte et donner le nombre d'étoiles correspondant.

- S'il n'a pas d'étoile ou si leur nombre est insuffisant, ou s'il préfère ne pas utiliser toutes ses étoiles, il peut tenter le défi des étoiles :



Il lance les 5 dés « étoile ». Si une étoile ou une ½ étoile apparaît sur l'une des faces des 5 dés, il met de côté le ou les dé(s) étoile et peut relancer les autres. Il peut continuer à lancer les dés jusqu'à obtenir une ½ étoile ou une étoile sur **au moins** l'un des dés lancés. Dès qu'il a obtenu un nombre suffisant d'étoiles pour obtenir le jeton il s'arrête, le récupère et le pose sur sa carte Tinyly.

Si, lors d'un lancer, il n'obtient que des faces vides : c'est perdu ! Il doit donc arrêter de lancer les dés et ne gagne pas d'étoiles.

NB : si un joueur compte déjà des étoiles sur son plateau, il peut les utiliser pour compléter le score obtenu en lançant les dés.

Exemple : un joueur compte déjà 1 étoile sur son plateau et a besoin de 2 étoiles supplémentaires pour obtenir son masque. Pour obtenir son jeton, il devra soit obtenir les 3 étoiles (ou plus) au défi, soit obtenir 2 étoiles au défi et compléter avec l'étoile qui se trouve sur son plateau.

À la fin de l'action, il s'arrête de jouer et la main passe au joueur suivant.

NB : si un joueur échoue au défi des dés étoiles, il pourra, au tour suivant, retenter sa chance sans sortir de l'échoppe où il se trouve. À ce moment-là, il ne lancera pas les dés et cette action sera considérée comme son tour de jeu.



Cartes cœur

Quand un joueur arrive sur une case « cœur », il doit piocher une carte « cœur » et effectuer l'action correspondante :

- **1** Défis compagnon : les 4 tuiles « cœur », sont mélangées, face cachée. Le joueur retourne l'une des 4 tuiles : s'il retourne son compagnon magique, il gagne une étoile. Sinon, c'est raté !
- **2** Défi Méli-Mélo : le joueur défie un autre joueur. La carte est posée face découverte au milieu des 2 joueurs : le premier à retrouver l'un des éléments de sa Tinyly sur la carte Méli-Mélo gagne une étoile.
- **3** Expo ou **4** Concert : le joueur choisit un autre joueur pour l'accompagner et ils se rendent sur la case « Expo de Barbouille » ou « Concert de Sidonie ». Chacun reçoit 1 étoile.
- **5** Glouton : s'il l'a déjà obtenu, le joueur perd son jeton gâteau. Sinon rien ne se passe.
- **6** Joker : le joueur obtient le jeton de son choix qu'il pose sur sa carte Tinyly.

À la fin de l'action, il s'arrête de jouer et la main passe au joueur suivant.



Fin du jeu :

Pour rejoindre Léopold, un joueur doit avoir, sur sa carte, les 5 jetons et au moins 3 étoiles.

La partie prend fin dès qu'un joueur a récupéré ses 5 jetons et rejoint Léopold qui offre au vainqueur une magnifique marguerite.

Un jeu Babayaga

What's in the box: 1 roll-and-move game board, 4 Tinyly cards, 4 counters, 1 numbered die (for moving around the board), 5 "star" dice, 36 cards, 4 "heart" tiles, 24 stars, 20 tokens.



It's the evening of the major spring festival. All the Tinylys are invited and are getting ready for this year's masked ball. To be ready, they need to get their companion, a mask, a cake, an invitation and a flower.

How to play: "Tinyly party" is a roll-and-move and object collecting game. Players take on the role of a Tinyly, who must collect 5 tokens along the way to get ready for the ball. To collect their tokens, each of them will first have to win stars: the "money" in the world of the Tinylys.

Aim of the game: Be the first Tinyly to collect your 5 tokens and find Léopold.

Getting the game ready:

Place the board in the middle of the players. Shuffle the cards and stack them in a pile, face down, in the space provided on the board. Place the heart tiles, face down, next to the board. Place the tokens and the dice to one side.

Each player chooses a Tinyly card and places it in front of them. Then, they take the corresponding counter and place it in its area in one of the 4 corners of the board. Each player gets a star, which they place on their Tinyly card.

The other stars are left to one side of the board.

Before going to the masked ball, each Tinyly must collect, in whichever order they like, their 5 tokens: an invitation, a mask, a cake, a flower and their companion.






To get these tokens, they need to go to the corresponding shops and swap stars for them.

- **A** Bluchka & Indie's shop: Collect a mask in exchange for 3 stars.
- **B** Milou & Loulou's grooming salon: Collect your companion in exchange for 3 stars.
- **C** Rosalie & Rosie's flower shop: Collect a flower in exchange for 2 stars.
- **D** Charlie & Nut's pastry shop: Collect a cake in exchange for 2 stars.
- **E** Sunny & Mia's house: Collect your invitation in exchange for 5 stars.





The youngest player starts, then each person continues in a clockwise direction.
 The player rolls the die and moves forward the number of points shown.
 With the exception of the shop, “Sidonie concert” and “Barbouille exhibition” spaces, 2 players cannot occupy the same space at the same time. If a space is already taken, the counter must be placed on the next space.
 Depending on the space where the counter is placed, various actions can be taken:

-  - Neutral space: Nothing happens.
-  - “Star” space: The player collects 1 star and places it on their Tinyly card.
-  - “Car” space: The player can go straight to the space of their choice:
 - For free if it is their Tinyly’s vehicle.
 - By giving 1 star to the Tinyly who owns the vehicle.
-  - “Barbouille exhibition” or “Sidonie concert” spaces: The player collects 2 stars and places them on their Tinyly card.
-  - “Heart” space: The player picks up a heart card and follows the instructions (see heart card actions below).

Once the player has done what the card says, their turn is over and the next player continues.
 To reach a shop, you do not need to roll the exact number of points with the die. If the player gets more points than they need, they only use the number of points needed to reach the shop space and do not use the other points.

Shop spaces

On arriving at one of the shop spaces, the player can try to collect the corresponding token. To do that, they must pay the price shown in stars.
 • If they have enough stars on their Tinyly card to pay for the token, they can take the token immediately, place it on their card and pay the corresponding number of stars.

- If they do not have enough stars, or if they would prefer not to use up all their stars, they can attempt the star challenge:



The player rolls the 5 “star” dice. If they roll a star, or half a star, on any of the 5 dice, they put those dice to one side and roll the others again. They can keep rolling the dice until they get half a star or a whole star on at least one of the dice they rolled. Once they have enough stars to buy the token, they stop, collect it and place it on their Tinyly card.
 However, if they only roll blanks, it’s over! In that case, they must stop rolling the dice and come away with no stars.
Note: If a player already has stars on their board, they can combine them with the score they won by rolling the dice.

For example, a player already has 1 star on their board and needs 2 more stars to get their mask. If they want to get the token, they will either have to get 3 stars (or more) in the challenge or get 2 stars in the challenge to add to the star they have on their board.
 Once finished, they stop playing and the next player takes their turn.
Note: If a player fails the “star” dice challenge, on their next turn they can decide to try their luck again without leaving the shop they were in. If so, they will not roll the dice and their turn will be considered taken.



Heart cards

When a player lands on a “heart” space, they must pick up a “heart” card and do what it says:

- **1 Companion challenge:** The 4 “heart” tiles are shuffled, face down. The player turns over 1 of the 4 tiles: if they turn over their magical companion, they win a star. If not, they fail!
- **2 Méli-Mélo challenge:** The player challenges one of the other players. The card is placed face up between the 2 players – the first player to find one of their Tinyly’s items on the Méli-Mélo card wins a star.
- **3 Exhibition or 4. Concert:** The player picks another player to help them, and they both go to the “Barbouille Exhibition” space or the “Sidonie Concert” space. They each receive 1 star.
- **5 Glutton:** The player loses their cake token if they have one. If not, nothing happens.
- **6 Joker:** The player gets the token of their choice and places it on their Tinyly card.
 Once finished, they stop playing and the next player takes their turn.



End of the game:

To get to Léopold, a player must have, on their card, all 5 tokens and at least 3 stars.
 The game ends once a player has collected their 5 tokens and joined Léopold, who gives the winner a beautiful daisy.

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Tinyly-Karten, 4 Spielfiguren, 1 Zahlenwürfel, 5 Sternenwürfel, 36 Herzkarten, 4 Herzen, 24 Sterne, 20 Chips.



Es ist der Abend vor dem großen Frühlingsfestival: Alle Tinylys sind eingeladen und machen sich schön für den diesjährigen Maskenball. Jetzt brauchen nur noch alle ihre Begleitung, eine Maske, einen Kuchen, eine Einladung und eine Blume.

Spielprinzip: Tinyly party ist ein Lauf- und Sammelspiel. Ihr schlüpft jeweils in die Rolle einer Tinyly, die auf ihrem Weg zum Frühlingsball 5 Chips einsammeln muss. Dafür muss jede von euch erstmal Sterne gewinnen. Denn das ist das „Geld“ in der Welt der Tinylys.

Ziel des Spiels: Sei die erste Tinyly, die 5 Chips sammelt und Léopold findet.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt die Herzkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das Feld auf dem Spielplan. Legt die Herzplättchen verdeckt neben den Spielplan. Die Chips und die Würfel platziert ihr daneben.

Jede von euch nimmt sich eine Tinyly-Karte und legt sie vor sich. Jede nimmt sich die dazugehörige Spielfigur und stellt sie auf das entsprechende Feld in einer der vier Spielplanecken. Jede Spielerin erhält außerdem einen Stern und legt ihn auf ihre Tinyly-Karte.

Die übrigen Sterne legt ihr neben dem Spielplan ab.

Bevor eine Tinyly auf den Maskenball geht, muss sie in beliebiger Reihenfolge ihre 5 Chips sammeln: eine Einladung, eine Maske, einen Kuchen, eine Blume und ihre Begleitung.






Um diese Chips einzusammeln, musst du zu den entsprechenden Shops ziehen und Sterne gegen Chips eintauschen.

- **A** Bluchka & Indies Shop: Nimm dir eine Maske für 3 Sterne.
- **B** Milou & Loulous Tierarztpraxis: Nimm dir deine Begleitung für 3 Sterne.
- **C** Rosalie & Rosies Blumenladen: Nimm dir eine Blume für 2 Sterne.
- **D** Charlie & Nuts Konditorei: Nimm dir einen Kuchen für 2 Sterne.
- **E** Sunny & Mias Haus: Nimm dir deine Einladung für 5 Sterne.



Die jüngste Spielerin beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Du würfelst mit dem Zahlenwürfel und ziehst deine Figur um die gewürfelte Zahl weiter. Außer in den Shops und auf den Feldern „Sidonies Konzert“ und „Barbouilles Ausstellung“ können nie zwei Spielfiguren auf einem Feld stehen. Ist ein Feld schon besetzt, ziehst du auf das folgende Feld.

Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, machst du Folgendes::

-  - Leeres Feld: Nichts passiert.
-  - Sternenfeld: Du nimmst dir einen Stern und legst ihn auf deine Tinyly-Karte.
-  - Autofeld: Du springst auf ein beliebiges Feld. Wenn auf dem Feld das Auto deiner eigenen Farbe ist, musst du dafür nichts bezahlen. Wenn das Auto auf dem Feld aber die Farbe einer anderen Spielerin hat, musst du ihr einen Stern geben.
-  - Auf den Feldern „Sidonies Konzert“ und „Barbouilles Ausstellung“ nimmst du dir 2 Sterne und legst sie auf deine Tinyly-Karte.
-  - Herzfeld: Du nimmst dir eine Herzkarte und führst die Aktion aus (weiter unten sind die Aktionen beschrieben).

Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, ist dein Zug vorbei und die nächste Spielerin ist an der Reihe. Um in einen Shop zu ziehen, musst du nicht die exakte Augenzahl würfeln. Wenn du über den Shop hinausziehen würdest, ziehst du nur bis zum Shop-Feld und der Rest deines Zuges verfällt.

Die Shops

Wenn du auf ein Shop-Feld ziehst, nimmst du dir für die angegebene Menge an Sternen den Chip.

- Hast du genügend Sterne zum Bezahlen, kannst du dir den Chip sofort nehmen. Du legst ihn auf deine Karte und gibst die angegebene Menge an Sternen ab.

- Wenn du nicht genügend Sterne zum Bezahlen hast oder wenn du nicht alle Sterne abgeben möchtest, kannst du die Sternen-Challenge versuchen:



Du würfelst mit den 5 Sternenwürfeln. Alle Würfel, die einen halben oder einen ganzen Stern zeigen, legst du zur Seite und würfelst die anderen nochmal. Du darfst weiterwürfeln, solange du bei jedem Wurf einen halben oder ganzen Stern auf einem der Würfel hast. Sobald du genügend Sterne hast, um den Chip zu bezahlen, stoppst du das Würfeln, nimmst dir den Chip und legst ihn auf deine Tinyly-Karte. Würfelst du allerdings keinen halben oder ganzen Stern, ist die Challenge vorbei! Du hörst auf zu würfeln und bekommst keinen Stern.

Hat eine Spielerin bereits Sterne auf ihrer Karte, kann sie sie mit den Sternen aus der Sternen-Challenge kombinieren.

Beispiel: Emily hat schon einen Stern auf ihrer Tinyly-Karte und braucht zwei weitere, um sich eine Maske zu nehmen. Dafür braucht sie entweder drei Sterne (oder mehr) in der Challenge oder zwei Sterne in der Challenge, um sie mit dem Stern auf ihrer Karte zu kombinieren.

Hast du die Challenge beendet, ist dein Zug vorbei und die nächste Spielerin ist an der Reihe.

Schafft eine Spielerin die Sternen-Challenge nicht, darf sie sich in ihrem nächsten Zug entscheiden, dort stehenzubleiben. Sie darf dann auf dem gleichen Feld erneut versuchen, den Chip zu bekommen, ohne dass sie mit dem Zahlenwürfel würfelt.



Die Herzkarten

Landet eine Spielfigur auf einem Herzfeld, nimmst du dir eine Herzkarte und führst die Anweisung darauf aus:

- **1** Begleitungs-Challenge: Die vier Herzplättchen werden verdeckt gemischt. Du deckst eins der Plättchen auf. Ist dies deine ständige Begleitung, nimmst du dir einen Stern. Wenn nicht, hast du Pech gehabt und nimmst dir keinen Stern.
- **2** Méli-Mélo-Challenge: Du forderst eine andere Spielerin heraus. Die Herzkarte wird offen zwischen euch gelegt. Wer von euch als Erste auf der Herzkarte einen Gegenstand findet, den sie schon eingesammelt hat, bekommt einen Stern.
- **3** Ausstellung oder **4** Konzert: Du suchst eine andere Spielerin aus, die dich begleitet. Ihr zieht beide eure Figur auf das Feld „Sidonies Konzert“ oder auf „Barbouilles Ausstellung“. Ihr bekommt beide einen Stern.
- **5** Nimmersatt: Du verlierst deinen Kuchen-Chip, wenn du einen hast. Wenn nicht, geschieht nichts.
- **6** Joker: Du nimmst dir einen Chip deiner Wahl und legst ihn auf deine Tinyly-Karte.

Hast du die Aktion ausgeführt, ist dein Zug vorbei und die nächste Spielerin ist an der Reihe.



Spielende:

Um Léopold zu treffen, musst du alle 5 Chips auf deiner Karte und mindestens 3 Sterne haben. Das Spiel endet, sobald eine Spielerin ihre 5 Chips gesammelt hat und Léopold trifft, der ihr einen sanften Kuss auf die Wange drückt.

Ein Spiel von Babayaga

Contenido de la caja: 1 tablero de recorrido, 4 cartas Tinyly, 4 peones, 1 dado numérico (para avanzar), 5 dados de estrellas, 36 cartas, 4 baldosas de corazones, 24 de estrellas, 20 fichas.



Esta noche es la gran fiesta de la primavera. Todas las Tinyly están invitadas y se preparan para el baile de máscaras del año. Para estar a punto, tienen que conseguir un acompañante, una máscara, una tarta, una invitación y una flor.

Lógica del juego: «Tinyly party» es un juego de recorrido y recopilación de objetos. Los jugadores encarnan a una Tinyly que debe obtener 5 fichas a lo largo del recorrido para prepararse para ir al baile. Para obtener las fichas, en primer lugar tendrá que ganar estrellas, la moneda de cambio de las Tinyly.

Objetivo del juego: ser la primera Tinyly en obtener 5 fichas y en encontrarse con Léopold.

Preparación del juego:

Colocar el tablero en el medio, entre los jugadores. Barajar las cartas y colocarlas en un mazo, boca abajo, en el lugar indicado en el tablero. Las baldosas de corazones se colocan boca abajo junto al tablero. Las fichas y los dados se colocan en un lado.

Cada jugador elige una tarjeta Tinyly y la coloca delante de él, luego toma el peón correspondiente y lo coloca en el lugar que le corresponde en una de las 4 esquinas del tablero. Cada jugador recibe una estrella, que coloca sobre su carta Tinyly.

Las demás fichas se colocan en un lado del tablero.

Antes de asistir al baile de máscaras, cada Tinyly debe obtener, en el orden que desee, sus 5 fichas: una invitación, una máscara, una tarta, una flor y su acompañante.






Para obtener las fichas, debe ir a los puestos correspondientes y cambiarlas por estrellas.

- **A** El puesto de Bluchka e Indie: para obtener una máscara a cambio de 3 estrellas.
- **B** El salón de belleza de Milou y Loulou: para buscar a su acompañante a cambio de 3 estrellas.
- **C** La floristería de Rosalie y Rosie: para obtener una flor a cambio de 2 estrellas.
- **D** La pastelería de Charlie y Nut: para obtener una tarta a cambio de 2 estrellas.
- **E** La casa de Sunny y Mia: para obtener su invitación a cambio de 5 estrellas





Empieza el jugador más joven. Luego cada participante juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador arroja el dado y avanza el número de puntos indicado. Salvo por las casillas de los puestos «concierto de Sidonie» y «exposición de Barbouille», no puede haber 2 jugadores en una misma casilla del recorrido: si una casilla está ocupada, el peón se coloca en la casilla siguiente. En función de la casilla en la que se coloque el peón, se pueden realizar diferentes acciones:

-  - Casilla neutra: no sucede nada.
-  - Casilla con una estrella: el jugador obtiene 1 estrella, que coloca sobre su carta Tinyly.
-  - Casilla con un coche: el jugador puede ir directamente a la casilla que escoja:
 - sin pagar nada si se trata del medio de transporte de su Tinyly
 - entregando una estrella a la Tinyly que posee ese medio de transporte.
-  - Casillas «exposición de Barbouille» o «concierto de Sidonie»: el jugador obtiene 2 estrellas que coloca sobre su carta Tinyly.
-  - Casilla con un corazón: el jugador roba una carta de corazón y realiza la acción correspondiente (ver la acción de la carta corazón a continuación).

En cuanto el jugador haya realizado la acción correspondiente, termina su turno de juego y le toca al siguiente jugador. Para llegar a un puesto, no es necesario obtener el número exacto de puntos al lanzar el dado. Si el jugador obtiene más puntos de los necesarios, utiliza únicamente el número correspondiente para llegar a la casilla del puesto y deja el resto de los puntos sin utilizar.

Casilla de puesto

Cuando llega a la casilla de alguno de los puestos, el jugador puede tratar de obtener la ficha correspondiente. Para ello, debe pagar el precio indicado en estrellas.

- Si tiene suficientes estrellas en su carta Tinyly para pagar la ficha, puede hacerse con ella directamente, ponerla en su carta y entregar el número de estrellas correspondiente.

• Si no tiene estrellas o no son suficientes, o si prefiere no usar todas sus estrellas, puede intentar superar el desafío de las estrellas:



Debe lanzar los 5 dados de estrellas. Si obtiene una o media estrella en una de las caras de los 5 dados, aparta el o los dados de estrellas y puede volver a lanzar los otros dados. Puede seguir tirando los dados hasta que obtenga media o una estrella en al menos uno de los dados lanzados. En cuanto haya obtenido un número suficiente de estrellas para pagar la ficha, se detiene, la recoge y la coloca sobre su carta Tinyly. Si al lanzar el dado obtiene únicamente caras vacías, ¡ha perdido su oportunidad! Debe dejar de lanzar los dados y no gana ninguna estrella. Atención: si un jugador ya tiene estrellas en su tablero, puede utilizarlas para completar la puntuación obtenida al lanzar los dados.

Por ejemplo: un jugador ya tiene 1 estrella en su tablero y necesita 2 estrellas adicionales para conseguir su máscara. Para conseguir su ficha, tendrá que obtener 3 estrellas (o más) en el desafío o sacar 2 estrellas en el desafío y añadir la estrella de su tablero. Al final de la acción, se termina su turno y comienza el del siguiente jugador. Atención: si un jugador pierde el desafío de los dados de estrellas, podrá volver a intentarlo en el turno siguiente sin moverse del puesto en el que se encuentra. En ese momento, no lanzará los dados y su turno de juego consistirá en esa acción.

Cartas de corazón
 Cuando un jugador llega a una casilla con un corazón, debe robar una carta de corazón y efectuar la acción correspondiente:

- **1 desafío del acompañante:** las 4 baldosas de corazones se barajan boca abajo. El jugador le da la vuelta a una de las 4 baldosas: si le da la vuelta a su acompañante mágico, gana una estrella. De lo contrario, ¡no ha superado el desafío!
- **2 desafío de «mezcla»:** el jugador desafía a otro jugador. La carta se coloca boca arriba en el medio, entre los 2 jugadores: el primero en encontrar uno de los elementos de su Tinyly en la carta de mezcla gana una estrella.
- **3 «exposición» o 4 «concierto»:** el jugador escoge a otro jugador para que lo acompañe y se dirigen hacia la casilla «exposición de Barbouille» o «concierto de Sidonie». Cada uno recibe 1 estrella.
- **5 «glotón»:** si ya la ha obtenido, el jugador pierde su ficha de tarta. De lo contrario, no pasa nada.
- **6 «comodín»:** el jugador gana la ficha que escoja y la coloca sobre su carta Tinyly. Al final de la acción, se termina su turno y comienza el del siguiente jugador.



Fin de la partida:

Para reunirse con Léopold, un jugador debe haber obtenido, junto a su carta, las 5 fichas y al menos 3 estrellas. La partida termina cuando un jugador obtiene sus 5 fichas y se encuentra con Léopold, que regala al ganador una preciosa margarita.

Contenuto della confezione: 1 tabellone del percorso, 4 carte Tinyly, 4 pedine, 1 dado numerato (per avanzare), 5 dadi "stelle", 36 carte, 4 carte "cuore", 24 stelle, 20 gettoni.



Questa sera, si tiene la grande festa di primavera. Tutte le Tinyly sono invitate e si preparano per il ballo in maschera dell'anno. Per essere completamente pronte, dovranno recuperare il loro compagno, una maschera, una torta, un invito e un fiore.

Principio del gioco: "Tinyly party" è un gioco di percorso e raccolta di oggetti. I giocatori vestono i panni di una Tinyly che deve recuperare 5 gettoni durante il percorso così da essere pronta per il ballo. Per recuperare i gettoni, ognuna di loro dovrà prima vincere delle stelle, ovvero la "moneta" di scambio delle Tinyly.

Scopo del gioco: Essere la prima Tinyly a raccogliere i suoi 5 gettoni e a ritrovare Léopold.

Preparazione del gioco:

Posare il tabellone al centro dei giocatori. Mescolare le carte e posizzarle impilate, a faccia in giù, nell'apposito spazio del tabellone. Le carte cuore vengono posizionate, a faccia in giù, a fianco del tabellone. I gettoni e i dadi vengono posizionati di lato.

Ogni giocatore sceglie una carta Tinyly e la posiziona davanti a sé, poi prende la pedina corrispondente e la colloca nell'apposito spazio in uno dei 4 angoli del tabellone. Ogni giocatore riceve una stella, che posiziona sulla propria carta Tinyly.

Le altre stelle sono posizionate a lato del tabellone.

Prima di andare al ballo in maschera, ciascuna Tinyly deve recuperare, nell'ordine che desidera, i suoi 5 gettoni: un invito, una maschera, una torta, un fiore e il suo compagno.

Per ottenere questi gettoni, deve recarsi nelle botteghe corrispondenti e scambiarli con delle stelle.

- **A** La bottega di Bluchka & Indie: per recuperare una maschera in cambio di 3 stelle.
- **B** Il salone di toelettatura di Milou & Loulou: per recuperare il proprio compagno in cambio di 3 stelle.
- **C** Il negozio di fiori di Rosalie & Rosie: per recuperare un fiore in cambio di 2 stelle.
- **D** La pasticceria di Charlie & Nut: per recuperare una torta in cambio di 2 stelle.
- **E** La casa di Sunny & Mia: per recuperare il proprio invito in cambio di 5 stelle.



Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Il giocatore lancia il dado e avanza del numero di caselle indicato. A eccezione delle caselle botteghe, "concerto di Sidonia" e "mostra di Imbrattina", 2 giocatori non possono trovarsi sulla stessa casella del percorso; se una casella è occupata, la pedina si colloca sulla casella successiva. A seconda della casella in cui si trova la pedina, sono possibili diverse azioni:



- Casella neutra: non succede nulla.



- Casella "stella": il giocatore recupera 1 stella che posiziona sulla sua carta Tinyly.



- Casella "auto": il giocatore può andare direttamente su una casella a sua scelta:

- senza dare nulla se è il mezzo di locomozione della sua Tinyly
- consegnando una stella alla Tinyly proprietaria di questo mezzo di locomozione.



- Caselle "mostra di Imbrattina" e "concerto di Sidonia": il giocatore recupera 2 stelle che posiziona sulla sua carta Tinyly.



- Casella "cuore": il giocatore pesca una carta cuore ed effettua l'azione corrispondente (vedere l'azione carta cuore di seguito).

Non appena il giocatore ha eseguito l'azione corrispondente, non è più il suo turno di gioco e la mano passa al giocatore successivo.

Per raggiungere una bottega, non è necessario fare il numero di punti esatto con il dado. Se ne fa più del necessario, il giocatore utilizza solamente il numero necessario per arrivare alla casella della bottega e non si serve degli altri punti.

Caselle delle botteghe

Quando arriva sulla casella di una bottega, il giocatore può tentare di recuperare il gettone corrispondente. Per farlo, deve pagare il prezzo indicato sotto forma di stelle.

- Se, sulla sua carta Tinyly, dispone di un numero di stelle sufficienti per pagare il gettone, può prenderlo direttamente, metterlo sulla propria carta e consegnare il numero di stelle corrispondenti.

- Se non ha stelle o non ne ha abbastanza, o se preferisce non utilizzare tutte le sue stelle, può tentare la sfida delle stelle:



Lancia i 5 dadi "stella". Se appare una stella o una ½ stella su una delle facce dei 5 dadi, mette da parte il dado o i dadi stella e può lanciare gli altri. Può continuare a lanciare i dadi finché non ottiene una ½ stella o una stella su almeno uno dei dadi lanciati. Dopo aver ottenuto il numero di stelle sufficiente per ottenere il gettone, si ferma, lo recupera e lo posiziona sulla sua carta Tinyly.

Se, con un lancio, ottiene solo facce vuote, avrà perso la sua occasione! Deve quindi smettere di lanciare i dadi senza aver vinto alcuna stella.

NB: se un giocatore ha già delle stelle sul suo tabellone, può utilizzarle per completare il punteggio ottenuto lanciando i dadi.

Esempio: un giocatore ha già 1 stella sul suo tabellone e ha bisogno di altre 2 stelle per ottenere la maschera. Per ottenere il gettone, dovrà ottenere le 3 stelle (o più) con la sfida, oppure potrà ottenerne 2 con la sfida e completare il punteggio con la stella che si trova sul suo tabellone.

Al termine dell'azione, smette di giocare e la mano passa al giocatore successivo.

NB: se un giocatore non supera la sfida con i dadi delle stelle, potrà ritentare la sorte al turno successivo senza uscire dalla bottega in cui si trova. In tal caso, non lancerà i dadi e questa azione sarà considerata come il suo turno di gioco.



Carte cuore

Quando un giocatore arriva su una casella "cuore", deve pescare una carta "cuore" ed effettuare l'azione corrispondente:

- **1 Sfida Compagno:** le 4 carte "cuore" sono mescolate, a faccia in giù. Il giocatore scopre una delle quattro carte: se trova il suo compagno magico, vince una stella. Altrimenti, missione fallita!
- **2 Sfida Pasticcio:** il giocatore sfida un altro giocatore. La carta viene posizionata, a faccia in giù, in mezzo ai 2 giocatori: il primo che trova uno degli elementi della sua carta Tinyly sulla carta Pasticcio vince una stella.
- **3 Mostra o 4 concerto:** il giocatore sceglie un altro giocatore che lo accompagna e insieme si recano sulla casella "Mostra di Imbrattina" o "Concerto di Sidonia". Ognuno riceve 1 stella.
- **5 Ghiottone:** se lo ha già recuperato, il giocatore perde il suo gettone della torta. In caso contrario, non succede nulla.
- **6 Jolly:** il giocatore ottiene un gettone a sua scelta, che posiziona sulla sua carta Tinyly.

Al termine dell'azione, smette di giocare e la mano passa al giocatore successivo.



Fine del gioco:

Per raggiungere Léopold, un giocatore deve avere i 5 gettoni e almeno 3 stelle sulla sua carta.

La partita finisce quando un giocatore ha recuperato i suoi 5 gettoni e raggiunto Léopold, che offre al vincitore una splendida margherita.

Un gioco Babayaga

Conteúdo da caixa : 1 tabuleiro de percurso, 4 cartas Tinyly, 4 peões, 1 dado numérico (para avançar), 5 dados "estrelas", 36 cartas, 4 peças "coração", 24 estrelas, 20 fichas.



Esta noite é a grande festa da primavera. Todas as personagens Tinyly são convidadas e preparam-se para o baile de máscaras do ano. Para estarem prontas, deverão ter o seu companheiro, uma máscara, um bolo, um convite e uma flor.

Objetivo do jogo: "Tinyly party" é um jogo de percurso e de recolha de objetos. Os jogadores interpretam uma Tinyly que tem de recolher 5 fichas ao longo do percurso para se preparar para ir ao baile. Para ganhar as fichas, cada uma tem primeiro de ganhar estrelas, o "dinheiro" das Tinyly.

Objetivo do jogo: Ser a primeira Tinyly a recolher as 5 fichas e a juntar-se ao Léopold.

Preparação do jogo:

Colocar o tabuleiro no centro dos jogadores. Baralhar as cartas e colocá-las empilhadas, viradas para baixo, no local previsto para o efeito. As peças coração são colocadas com a face para baixo, junto ao tabuleiro. As fichas e os dados são colocados ao lado.

Cada jogador escolhe uma carta Tinyly e coloca-a à sua frente e pega no peão correspondente que coloca no espaço dedicado, num dos 4 cantos do tabuleiro. Cada jogador recebe uma estrela que coloca sobre a carta Tinyly.

As outras estrelas são colocadas ao lado do tabuleiro.

Antes de ir ao baile de máscaras, cada Tinyly tem de obter, pela ordem que quiser, as suas 5 fichas: um convite, uma máscara, um bolo, uma flor e o seu companheiro.

Para obter estas fichas, é preciso visitar as lojas correspondentes e trocar por estrelas.

- **A** A banca de Bluchka & Indie: para obter uma máscara por 3 estrelas.
- **B** A loja de banhos e tosquias de Milou & Loulou: para ir buscar o companheiro por 3 estrelas.
- **C** A florista de Rosalie & Rosie: para obter uma flor por 2 estrelas.
- **D** A pastelaria de Charlie & Nut: para obter um bolo por 2 estrelas.
- **E** A casa de Sunny & Mia: para obter o convite por 5 estrelas.





Começa o jogador mais novo e depois cada participante joga no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador lança o dado e avança o número de casas indicado. Exceto as casas das lojas, "concerto de Sidonie" e "exposição de Barbouille", não podem estar 2 jogadores na mesma casa ao longo do percurso. Se uma casa estiver ocupada, o peão fica na seguinte. Consoante a casa onde estiver o peão, são possíveis diferentes ações:



- Casa neutra: não se passa nada.



- Casa "estrela": o jogador ganha 1 estrela que coloca sobre a sua carta Tinyly.



- Casa "viatura": o jogador pode ir diretamente para a casa à sua escolha:

- sem dar nada se for o meio de transporte do seu Tinyly
- dando uma estrela à Tinyly dona desse meio de transporte.



- Casa "exposição de Barbouille" ou "concerto de Sidonie": o jogador ganha 2 estrelas que coloca sobre a sua carta Tinyly.



- Casa "coração": o jogador tira uma carta de coração e realiza a ação correspondente (ver a ação na face da carta).

Assim que o jogador realizar a ação correspondente, a sua jogada termina e passa ao jogador seguinte. Para chegar a uma loja, não é preciso tirar o número de pontos exato no dado. Se saírem mais pontos no dado do que os necessários, o jogador utiliza apenas os que necessita para chegar à loja e não utiliza os restantes pontos.

Casas de loja

Quando chega a uma das casas de loja, o jogador pode tentar obter a ficha correspondente. Para isso, tem de pagar o preço indicado em estrelas.

- Se tiver estrelas suficientes na sua carta Tinyly para pagar a ficha, tira diretamente a ficha, coloca sobre a sua carta e entrega o número de estrelas correspondente.

- Se não tiver estrelas, se estas não forem suficientes ou se não quiser utilizar todas as estrelas, pode tentar o desafio das estrelas:



Lança os 5 dados "estrelas". Se sair uma estrela ou meia-estrela numa das faces dos 5 dados, coloca de lado o(s) dado(s) "estrelas" e pode voltar a lançar os outros. Pode continuar a lançar dados enquanto obter uma meia-estrela ou uma estrela num dos dados. Quando tiver o número suficiente de estrelas para pagar a ficha, deixa os dados e retira a ficha, que coloca sobre a sua carta Tinyly.

Se, num lançamento, apenas obtiver faces vazias - sem estrela - acaba-se a jogada! Assim, deixa de lançar os dados e não ganha qualquer estrela.

Nota: se um jogador já tiver estrelas, pode utilizá-las para completar os resultados obtidos com os dados.

Por exemplo: um jogador já tem 1 estrela e precisa de mais 2 estrelas para obter a máscara. Para conseguir a ficha, tem de obter 3 estrelas (ou mais) no desafio ou 2 estrelas no desafio mais a que já tem.

Depois de realizada a ação, a sua jogada termina e passa ao jogador seguinte.

Nota: se um jogador falhar o desafio dos dados "estrelas" poderá tentar novamente, na jogada seguinte, sem se deslocar da loja onde se encontra. Assim, não lança os dados de movimento e depois de lançar os dados "estrelas" termina a jogada.



Cartas coração

Quando um jogador chega a uma casa "coração", tira uma carta "coração" e realiza a ação correspondente:

- **1 Desafio do Companheiro:** as 4 peças "coração" estão misturadas, com a face para baixo. O jogador vira uma das 4 peças: se sair o seu companheiro mágico, ganha uma estrela. Se não sair, é uma pena!
- **2 Desafio Méli-Mélo:** o jogador desafia outro jogador. A carta é colocada virada para cima entre os 2 jogadores: o primeiro a encontrar um dos elementos da sua Tinyly na carta Méli-Mélo ganha uma estrela.
- **3 Expo ou 4 Concerto:** o jogador escolhe outro jogador para o acompanhar e dirigem-se para a casa "exposição de Barbouille" ou "concerto de Sidonie". Cada um recebe 1 estrela.
- **5 Glutão:** se o jogador já tiver a ficha de bolo, perde-a. Se não tiver a ficha, não se passa nada.
- **6 Joker:** o jogador ganha uma ficha à escolha, que coloca sobre a sua carta Tinyly. Depois de realizada a ação, a sua jogada termina e passa ao jogador seguinte.



Fim do jogo:

Para se juntar a Leopold, um jogador tem de ter, sobre a sua carta, as 5 fichas e pelo menos 3 estrelas.

A partida termina quando um jogador tiver obtido as suas 5 fichas e se juntar ao Léopold, que oferece ao vencedor uma magnífica margarida.

Inhoud van de doos: 1 spelbord met een parcours, 4 Tinyly-kaarten, 4 pionnen, 1 dobbelsteen met cijfers (om de pion vooruit te zetten), 5 sterrendobbelstenen, 36 kaarten, 4 hartjestegels, 24 sterren, 20 fiches.



Vanavond is het grote lentefeest! Alle Tinyly's zijn uitgenodigd en maken zich op voor het jaarlijkse gemaskerd bal. Als ze hun magische vriendje, een masker, een taart, een uitnodiging en een bloem hebben, zijn ze helemaal klaar om naar het bal te gaan.

Spelprincipe: 'Tinyly party' is een parcours- en verzamelspel. Elke speler speelt een Tinyly en moet 5 fiches verzamelen op het parcours om klaar te zijn voor het bal. Om deze fiches te kunnen verzamelen, moeten er eerst sterren worden verdiend, het 'geld' van de Tinyly's.

Doel van het spel: Als eerste Tinyly 5 fiches verzamelen en Leopold ontmoeten.

Voorbereiding van het spel:

Leg het spelbord in het midden van de spelers. Schud de kaarten en leg ze met de beeldzijde naar beneden op de daarvoor bestemde plaats op het bord. De hartjestegels worden met de beeldzijde naar beneden naast het bord gelegd. De fiches en dobbelstenen worden daarnaast gelegd. Elke speler kiest een Tinyly-kaart, legt die voor zich neer, pakt de bijbehorende pion en zet die op de daarvoor bestemde plaats op een van de 4 hoeken van het bord. Elke speler krijgt een ster en legt die op haar Tinyly-kaart. De andere sterren worden naast het bord gelegd.

Voordat ze naar het gemaskerd bal kan gaan, moet elke Tinyly, in willekeurige volgorde, haar 5 fiches verzamelen: een uitnodiging, een masker, een taart, een bloem en haar magische vriendje. Deze fiches kan ze bij de verschillende winkeltjes 'kopen' door ze in te wisselen voor sterren.

- **A** Het kraampje van Bluchka & Indie: een masker in ruil voor 3 sterren.
- **B** De verzorgingssalon van Milou & Loulou: haar magische vriendje in ruil voor 3 sterren.
- **C** Het bloemenwinkeltje van Rosalie & Rosie: een bloem in ruil voor 2 sterren.
- **D** De bakkerij van Charlie & Nut: een taart in ruil voor 2 sterren.
- **E** Het huis van Sunny & Mia: een uitnodiging in ruil voor 5 sterren.



De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler gooit de dobbelsteen en zet het aangegeven aantal ogen vooruit. Met uitzondering van de winkelvakjes, het 'concert van Sidonia' en de 'expositie van Barbabob' mogen er geen 2 pionnen op één vakje staan. De pion moet dan één vakje verder worden gezet. Afhankelijk van het vakje waar de pion op komt, moeten verschillende acties worden uitgevoerd:



- Neutraal vakje: er gebeurt niets.



- Sterrenvakje: de speler krijgt 1 ster en legt die op haar Tinyly-kaart.



- Autovakje: de speler mag direct naar het vakje van haar keuze gaan:

- en hoeft niets te betalen als het de auto van haar Tinyly is
- als ze een ster aan de Tinyly geeft van wie de auto is.



- Vakjes 'Expositie van Barbabob' en 'concert van Sidonia': de speler krijgt 2 sterren en legt die op haar Tinyly-kaart.



- Hartjesvakje: de speler trekt een hartjeskaart en voert de actie uit die op de kaart staat aangegeven (zie acties hartjeskaart hieronder).

Als de speler de actie heeft uitgevoerd, gaat de beurt naar de volgende speler. Om in een winkeltje te komen, hoeft niet het exacte aantal punten met de dobbelsteen te worden gegooid. Gooit de speler meer punten dan nodig om in het winkeltje te komen, dan wordt alleen het benodigde aantal punten gebruikt.

Winkelvakjes

Als de speler op een van de winkelvakjes komt, kan ze proberen de betreffende fiche te 'kopen'. Ze betaalt daarvoor de prijs die met sterren is aangegeven.

- Als de speler genoeg sterren op haar Tinyly-kaart heeft om de fiche te kunnen betalen, mag ze de fiche direct pakken en op haar kaart leggen, in ruil voor het benodigde aantal sterren.

• Als de speler geen of niet genoeg sterren heeft, of liever niet al haar sterren wil gebruiken, kan ze de 'sterrenopdracht' met de dobbelstenen uitvoeren:



Ze gooit de 5 sterrendobbelstenen. Gooit ze met één van de 5 dobbelstenen een ster of een halve ster, dan mag ze de betreffende dobbelsteen of dobbelstenen opzij leggen en nogmaals de andere dobbelstenen gooien. Ze mag blijven gooien totdat ze met een van de dobbelstenen een ster of een halve ster gooit. Als ze genoeg sterren voor de fiche heeft verzameld, stopt ze met gooien, pakt ze de fiche en legt ze die op haar Tinyly-kaart.

Worden er tijdens een worp alleen maar lege vakjes gegooid dan heeft de speler pech! Ze moet dan stoppen met gooien en krijgt geen sterren.

NB: Als een speler al sterren op haar bord heeft, mag ze die gebruiken en bij het aantal sterren optellen dat ze met de dobbelstenen heeft gewonnen.

Voorbeeld: een speler heeft al 1 ster op haar bord en heeft nog 2 sterren nodig voor haar masker. Om deze fiche te krijgen, moet ze ofwel 3 sterren (of meer) bij de sterrenopdracht met de dobbelstenen zien te winnen, ofwel hierbij 2 sterren winnen én een ster van haar bord gebruiken.

Als de speler de actie heeft uitgevoerd, gaat de beurt naar de volgende speler.

NB: als het een speler bij de sterrenopdracht niet is gelukt om sterren te verzamelen, kan ze het bij de volgende ronde nogmaals proberen. Ze mag dan op het vakje blijven staan, maar mag niet de dobbelstenen gooien. Deze actie wordt als een speelbeurt beschouwd.



Hartjeskaarten

Als een speler op een hartjesvakje komt, moet ze een hartjeskaart pakken en de actie die daar op staat uitvoeren:

- **1** Magische vriendje-opdrachten: de 4 hartjestegels worden, met de beeldzijde naar beneden, geschud. De speler draait een van de 4 tegels om: als dit haar magische vriendje is, wint ze een ster. Zo niet, dan heeft ze pech!
 - **2** Wirwar-opdracht: de speler daagt een andere speler uit. De kaart wordt met de beeldzijde naar beneden in het midden van de 2 spelers gelegd: de eerste die een van de voorwerpen van haar Tinyly op de Wirwar-kaart vindt, wint een ster.
 - **3** Expositie of **4** Concert: de speler kiest een andere speler om samen naar de vakjes 'Expositie van Barbabob' of 'Concert van Sidonia' te gaan. Ieder krijgt 1 ster.
 - **5** Slokop: als de speler al een taartfiche heeft, raakt ze die kwijt. Zo niet, dan gebeurt er niets.
 - **6** Joker: de speler krijgt een fiche naar keuze en legt die op haar Tinyly-kaart.
- Als de speler de actie heeft uitgevoerd, gaat de beurt naar de volgende speler.



Einde van het spel:

Om bij Leopold te komen, moet een speler de 5 fiches en minstens 3 sterren op haar kaart hebben.

Het spel eindigt zodra een speler haar 5 fiches heeft verzameld en bij Leopold is aangekomen die de winnares een mooie madelief aanbiedt.

Een Babayaga-spel

Kartongens inhoud: 1 spelplan, 4 Tinyly-kort, 4 speljäs, 1 tärning med siffror (för att gå framåt), 5 tärningar med stjärnor, 36 kort, 4 hjärtan, 24 stjärnor, 20 brickor.



Ikväll är det den stora värfesten! Alla Tinyly är bjudna och förbereder sig för årets maskeradbal. För att bli klara måste de hämta sin följeslagare, en mask, en tårta, en inbjudan och en blomma.

Spelets grundregler: "Tinyly party" är ett ban- och insamlingsspel. Spelarna förkroppsligar en Tinyly som måste samla 5 brickor längs vägen för att förbereda sig för balen. För att samla in sina brickor måste de alla först tjäna ihop stjärnor, Tinylys "valuta".

Spelets mål: Vara den första Tinyly som samlar de 5 brickorna och hittar Léopold.

Spelförberedelser:

Placera spelplanen mitt mellan spelarna. Blanda korten och lägg dem i en hög i mitten på bordet med framsidan nedåt på avsedd plats. Spelbrickorna med hjärtan placeras bredvid spelplanen med framsidan dold. Brickorna och tärningarna placeras vid sidan om.

Varje spelare tar ett Tinyly-kort och lägger det framför sig och tar sedan motsvarande speljäs och placerar den på sin dedikerade plats i ett av spelplanens 4 hörn. Varje spelare får en stjärna som hen lägger bredvid sitt Tinyly-kort.

De andra stjärnorna läggs bredvid spelplanen.

Innan en Tinyly går till maskeradbalen måste hon samla, i valfri ordning, sina 5 brickor: en inbjudan, en mask, en tårta, en blomma och hennes följeslagare.

För att få brickorna måste du gå till motsvarande butik och byta ut dem mot stjärnor.

- **A** Bluchka & Indie-butiken: för att hämta en mask i utbyte mot 3 stjärnor.
- **B** Milou & Loulous hundfrisörsalong: för att få din följeslagare i utbyte mot 3 stjärnor.
- **C** Rosalie & Rosies blomsterbutik: för att hämta en blomma i utbyte mot 2 stjärnor.
- **D** Charlie & Nuts konditori: för att hämta en tårta i utbyte mot 2 stjärnor.
- **E** Sunny & Mias hus: för att hämta din inbjudan i utbyte mot 5 stjärnor.





Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Spelaren slår med tärningen och flyttar det antal steg som tärningen visar. Med undantag för stånden, "Sidonies konsert" och "Barbouille-utställningen" får det inte finnas 2 spelare på en plats på spelplanen: om en ruta är upptagen ställer man spelpjäsen på nästa ruta. Beroende på rutan där spelpjäsen placeras, kan olika handlingar utföras:



- Neutral ruta: ingenting händer.



- Ruta med stjärna: spelaren får 1 stjärna som hen placerar på sitt Tinyly-kort.



- Ruta med bil: spelaren kan åka direkt till valfri ruta:

- utan att ge någonting om det är hens Tinylys färdmedel
- genom att ge en stjärna till den Tinyly som äger detta färdmedel.



- Ruta med "Barbouilles-utställningen" eller Sidonies konsert: spelaren får 2 stjärnor som hen placerar på sitt Tinyly-kort.



Ruta med hjärta: spelaren drar ett kort med hjärta och utför motsvarande handling (se handling kort med hjärta här nedan).

Så snart spelaren har utfört sin handling slutar hen att spela och det blir nästa spelares tur. Det är inte nödvändigt att få exakt rätt siffra på tärningen för att få stanna på en butik. Om spelaren får ett högre antal poäng än nödvändigt använder hen bara den siffra som behövs för att komma till butiken och använder inte resten av poängen.

Butiksruta

När spelaren kommer till en av butikernas ruta kan hen försöka hämta motsvarande bricka. För att göra det måste hen betala priset som står angivet i stjärnor.

- Om spelaren har tillräckligt med stjärnor på sitt Tinyly-kort för att betala för brickan kan hen ta brickan på en gång, placera den på sitt kort och ge motsvarande antal stjärnor.

- Om spelaren inte har någon stjärna eller inte tillräckligt många eller om hen föredrar att inte ge bort alla sina stjärnor, kan hen försöka med stjärnutmaningen:



Hen kastar de 5 tärningarna med stjärnor. Om en av de 5 tärningarna visar en stjärna eller en halv stjärna på en av sidorna, tar hen bort denna/dessa stjärntärning(arna) och kan kasta om de andra igen. Hen kan fortsätta att kasta tärningarna tills hen får en halv eller en hel stjärna på minst en av de kastade tärningarna. Så fort spelaren har fått tillräckligt många stjärnor för att få pjäsen, stoppar hen, tar brickan och placerar den på sitt Tinyly-kort.

Om spelaren bara får tomma sidor vid ett kast är det förlorat! Hen slutar att kasta tärningarna och vinner inga stjärnor.

OBS: om en spelare redan har stjärnor på sin spelplan kan hen använda dem för att komplettera poängen som erhållits genom att kasta tärningarna.

Exempel: en spelare har redan 1 stjärna på sin spelplan och behöver ytterligare 2 stjärnor för att få sin mask. För att få sin bricka måste hen antingen få alla 3 (eller fler) stjärnor i utmaningen, eller få 2 stjärnor i utmaningen och komplettera med stjärnan hen redan har på sin spelplan.

Så snart spelaren har utfört sin handling slutar hen att spela och det är sedan nästa spelares tur att spela.

OBS: om en spelare misslyckas med kasten för att få en stjärna kommer hen att kunna pröva lyckan igen när det blir hens speltur nästa gång utan att gå ut från butiken där hen befinner sig. Hen kommer inte att kasta tärningarna och denna handling kommer att räknas som hens speltur.



Kort med hjärtan

När spelaren kommer till ett kort med hjärta drar hen ett kort med hjärta och utför motsvarande handling.

- **1** Utmaning följeslagare: de 4 brickorna med hjärtan blandas med framsidan dold. Spelaren vänder på en av de 4 brickorna: Om hen vänder på sin magiska följeslagare vinner hen en stjärna.
- **2** Utmaning Méli-Mélo: En spelare utmanar en annan spelare. Kortet placeras med framsidan upp mellan de 2 spelarna: den första som hittar en av detaljerna på sin Tinyly på Méli-Mélo-kortet vinner en stjärna.
- **3** Utställning eller **4** Konsert: Spelaren väljer en annan spelare att ta med sig och de går till rutan "Barbouilles utställning" eller "Sidonies konsert". Var och en får 1 stjärna.
- **5** Frossare: Om spelaren redan har fått brickan med tårten förlorar hen den. Annars händer ingenting.
- **6** Joker: Spelaren får en valfri bricka som hen lägger på sitt Tinyly-kort.

Så snart spelaren har utfört sin handling slutar hen att spela och det är sedan nästa spelares tur att spela.



Spelets slut:

För att gå till Leopold måste en spelare ha 5 brickor och minst 3 stjärnor på sitt kort.

Spelet är över så snart en spelare har fått sina 5 brickor och nått Léopold som ger vinnaren en vacker tusensköna.

Æskens indhold: 1 spilleplade, 4 Tinyly-kort, 4 brikker, 1 terning med tal (for at rykke frem), 5 "stjerne"-terninger, 36 kort, 4 "hjerter"-kort, 24 stjerner, 20 jetoner..



I aften er det den store forårsfest. Alle Tinyly er inviteret og forbereder sig til årets maskebal. For at være helt klar, skal de have fat på deres kammerat, en maske, en kage, en indbydelse og en blomst.

Spillets princip: "Tinyly party" er et banespil med forhindringer og indsamling af genstande. Spillerne er Tinylyer, der skal have fat på 5 jetoner langs med hele banen for at være klar til ballet. Spillerne skal først vinde stjerner, som er Tinylyernes "valuta", for at få deres jetoner.

Målet med spillet: At være den første Tinyly, der har fået sine 5 jetoner og genfundet Leopold.

Forberedelse af spillet:

Placer spillepladen midt mellem spillerne. Bland kortene og læg dem i en bunke med billedsiden vendt nedad det sted på pladen, der er forudset til det. Hjerterkortene placeres med billedsiden vendt nedad ved siden af pladen. Jetoner og terninger placeres ved siden af pladen.

Alle spillere vælger et Tinyly-kort og placerer det foran sig. Spillerne tager dernæst den tilsvarende brik og placerer den det sted, der er forudset til det i en af pladens 4 hjørner. Alle spillere modtager en stjerne, som de placerer på deres Tinyly-kort.

De andre stjerner placeres ved siden af pladen.

Før de tager til maskeballet, skal alle Tinyly få fat på deres 5 jetoner i den rækkefølge, de ønsker: en invitation, en maske, en kage, en blomst og deres kammerat.

Spillerne skal hen til de tilsvarende butikker for at få disse jetoner og give stjerner for at få dem.

- **A** Butikken Bluchka & Indie shop: For at få en maske for 3 stjerner.
- **B** Grooming-salonen Milou & Loulou: For at få sin kammerat for 3 stjerner.
- **C** Blomsterbutikken Rosalie & Rosie: For at få en blomst for 2 stjerner.
- **D** Bagerbutikken Charlie & Nut: For at få en kage for 2 stjerner.
- **E** Huset Sunny & Mia: For at få en invitation for 5 stjerner



Den yngste spiller begynder, og dernæst spiller man i urets retning. Spilleren kaster terningerne og rykker det viste antal point frem. 2 spillere kan ikke stå på samme felt på banen med undtagelse af butiksfelterne, "Sidonie koncert" og "Barbouille udstilling". Hvis et felt er optaget, placeres brikken på det næste felt. Forskellige handlinger er mulige afhængigt af det felt, hvor brikken er placeret:



- Neutralt felt: Der sker ikke noget.



- "Stjerne"-felt: Spilleren får 1 stjerne, som han/hun placerer på sit Tinyly-kort.



- "Bil"-felt: Spilleren kan gå direkte til et felt efter eget valg:

- uden at give noget, hvis transportmidlet ejes af hans/hendes Tinyly
- ved at give en stjerne til den Tinyly, der ejer dette transportmiddel.



- Felter med "Barbouille udstilling" eller "Sidonie koncert": Spilleren vinder 2 stjerner, som han/hun placerer på sit Tinyly-kort.



- "Hjerter"-felt: Spilleren trækker et hjertekort og udfører den tilsvarende handling (se hjerte kort-handling nedenfor).

Så snart spilleren har udført den tilsvarende handling, er hans/hendes tur færdig og spillet går videre til den næste spiller.

Det er ikke nødvendigt at slå det nøjagtige antal point ved hjælp af terningerne for at nå frem til en butik. Hvis spilleren slår flere point end nødvendigt, bruger spilleren kun det antal, der er nødvendigt for at nå frem til butiksfeltet, og ikke de andre point.

Butiksfelter

Når spilleren ankommer til en af butiksfelterne, kan han/hun forsøge at få den tilsvarende jeton. Det gør han/hun ved at betale den viste pris i form af stjerner.

- Hvis han/hun har et tilstrækkeligt antal stjerner på sit Tinyly-kort til at betale jetonen, kan han/hun tage jetonen direkte, placere det på sit kort og give det tilsvarende antal stjerner.

Hvis han/hun ikke har stjerner, eller et utilstrækkeligt antal stjerner, eller foretrækker ikke at bruge alle sine stjerner, kan han/hun prøve stjerne-udfordringen:



Han/hun kaster de 5 "stjerne"-terninger. Hvis en stjerne eller en ½ stjerne vises på en af de 5 terningers sider, lægger han/hun stjernen/stjernerne til side og kan kaste de andre igen. Han/hun kan fortsætte med at kaste terningerne, så længe han/hun får en ½ stjerne eller en stjerne på mindst en af de kastede terninger. Så snart han/hun har fået nok stjerner til at få jetonen, standser spilleren, tager jetonen og placerer den på sit Tinyly-kort.

Hvis et kast kun viser tomme sider, er udfordringen tabt! Så er spilleren nødt til at standse med at kaste terningerne og vinder ingen stjerner.

NB: Hvis en spiller allerede har stjerner på sin plade, kan han bruge dem til at supplere den score, der opnås ved at kaste terningerne.

Eksempel: En spiller har allerede 1 stjerne på sin plade og skal bruge endnu 2 stjerner for at få sin maske. For at få denne jeton skal han enten opnå de 3 stjerner (eller flere) i udfordringen eller opnå 2 stjerner i udfordringen og supplere med stjernen på sin plade.

Når handlingen er slut, holder han/hun op med at spille og så er det den næste spillers tur.

NB: Hvis en spiller taber udfordringen med stjerne-terninger, kan han/hun prøve lykken igen i næste omgang uden at forlade butikken. Det betyder, at han/hun ikke skal kaste terningerne med tal, og at denne handling vil blive betragtet som hans/hendes tur.



Hjertekort

Når en spiller lander på et "hjerte"-felt, skal han/hun trække et "hjerte"-kort og udføre den tilsvarende handling:

- **1 Kammerat-udfordring:** 4 "hjerte"-kort blandes med skjult billedside. Spilleren vender en af de 4 kort: Hvis han/hun vender sin magiske kammerat, vinder han/hun en stjerne. I modsat fald er udfordringen tabt!
 - **2 Méli-Mélo-udfordringer:** Spilleren udfordrer en anden spiller. Kortet er lægges ned med billedsiden vendt opad mellem de 2 spillere: Den spiller, der først finder et af elementerne fra sin Tinyly på Méli-Mélo-kortet, vinder en stjerne.
 - **3 Udstillinger eller 4 Koncerter:** Spilleren vælger en anden spiller som ledsager, og de tager sammen hen til feltet "Barbouille-udstilling" eller "Sidonie-koncert". De får begge 1 stjerne.
 - **5 Grovæder:** Spilleren mister sin kage-jeton, hvis han/hun allerede har opnået det. Ellers sker der ikke noget.
 - **6 Joker:** Spilleren får en jeton efter eget valg, som han/hun placerer på sit Tinyly-kort.
- Når handlingen er slut, holder han/hun op med at spille og så er det den næste spillers tur.



Spillets afslutning:

En spiller skal have de 5 jetoner og mindst 3 stjerner på sit kort for at slutte sig til Leopold.

Spillet slutter, så snart en spiller har fået sine 5 jetoner og kommer hen til Leopold, der giver vinderen en flot tusindfryd.

Et Babayaga-spil

I komplekset: 1 игровое поле, 4 карточки Tinyly, 4 фишки, 1 кубик с цифрами (для перемещений), 5 кубиков со звездами, 36 карточек, 4 жетона «сердце», 24 звезд, 20 жетонов.



Сегодня вечером мы празднуем приход весны. Все куклы Tinyly (Тинили) получили приглашение и готовятся к балу-маскараду. Для этого они должны найти своего питомца, маску, торт, приглашение и цветок.

Принцип игры. Tinyly party (Вечеринка Тинили) — игра с перемещениями и сбором предметов. Каждый участник играет за одну из кукол Tinyly. Он должен собрать 5 жетонов, чтобы отправиться на бал. Чтобы получить жетоны, нужно заработать звезды: куклы Tinyly используют их вместо денег.

Цель игры: первым собрать 5 жетонов и присоединиться к Леопольду.

Подготовка к игре

Положите игровое поле в центре между игроками. Перемешайте карточки и выложите их стопкой лицевой стороной вниз в соответствующем месте на поле. Жетоны «сердце» положите лицевой стороной вниз рядом с полем. Жетоны и кубики положите рядом. Каждый игрок выбирает себе карточку Tinyly и кладет ее перед собой, затем он берет соответствующую фишку и ставит ее на специальное место в одном из 4 углов поля. Каждый игрок получает звезду и кладет ее на свою карточку Tinyly. Остальные звезды положите рядом с полем.

Чтобы отправиться на бал-маскарад, каждая кукла Tinyly должна собрать 5 своих жетонов в любом порядке: приглашение, маску, торт, цветок и своего питомца.

Чтобы получить жетон, нужно зайти в соответствующий магазин и обменять его на звезды.

- **A.** Магазин Bluchka & Indie: здесь можно получить маску за 3 звезды.
- **B.** Груминг-салон Milou & Loulou: здесь можно забрать своего питомца, заплатив 3 звезды.
- **C.** Цветочный магазин Rosalie & Rosie: здесь можно получить цветок за 2 звезды.
- **D.** Кондитерская Charlie & Nut: здесь можно получить торт за 2 звезды.
- **E.** Дом Sunny & Mia: здесь можно получить приглашение за 5 звезд.





Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и перемещает фишку на выпавшее число клеток. За исключением клеток «Концерт Sidonie» и «Выставка Barbouille», на одной клетке не может стоять 2 фишки: если клетка занята, игрок ставит фишку на следующую клетку. Закончив ход на определенной клетке, игрок может выполнить соответствующее действие:



- Нейтральная клетка: действий не предусмотрено.



- Клетка «звезда»: игрок получает 1 звезду и кладет ее на свою карточку Tinyly.



- Клетка «автомобиль»: игрок может переместиться на любую клетку:

- бесплатно, если это автомобиль его куклы Tinyly;
- заплатив одну звезду кукле Tinyly, которой принадлежит этот автомобиль.



- Клетки «Выставка Barbouille» или «Концерт Sidonie»: игрок получает 2 звезды и кладет их на свою карточку Tinyly.



- Клетка «сердце»: игрок берет из стопки карточку «сердце» и выполняет соответствующее действие (см. действия карточек «сердце» ниже).

Как только игрок выполнил соответствующее действие, его ход заканчивается и начинается ход следующего игрока. Чтобы попасть в магазин, игроку нет необходимости выбрасывать точное число на кубике. Если у него выпало больше, чем нужно, он выполняет необходимое количество шагов до магазина и не использует остальные.

Клетки магазинов

Дойдя до клетки магазина, игрок может попробовать получить необходимый жетон. Для этого он должен заплатить указанную цену в звездах.

- Если на его карточке Tinyly есть достаточно звезд для оплаты, он может сразу взять жетон и положить его на свою карточку, отдав соответствующее количество звезд.

- Если у него нет звезд, их недостаточно или он не хочет тратить свои звезды, он может попробовать выполнить задание «звезды».



Он бросает 5 кубиков «звезда». Если у него выпала звезда или ½ звезды как минимум на одном из 5 кубиков, он откладывает кубик(и) с выпавшими звездами в сторону и может заново бросить остальные. Он может продолжать броски, пока у него выпадает ½ звезды или звезда как минимум на одном брошенном кубике. Получив достаточно звезд для оплаты жетона, он прекращает броски, обменивает жетон на звезды и кладет его на свою карточку Tinyly. Если в результате броска у него выпали только пустые грани кубиков, ему не повезло! Он прекращает броски и не получает звезд.

Примечание. Если у игрока уже есть звезды на карточке, он может использовать их в дополнение к заработанным на кубиках.

Например, у игрока на карточке уже есть 1 звезда и ему нужно еще 2 звезды, чтобы получить маску. Чтобы получить жетон, он должен либо заработать 3 звезды (или более) в задании «звезда», либо заработать в задании 2 звезды и добавить к ним звезду, которая уже лежит на его карточке. После выполнения действия ход переходит к следующему игроку.

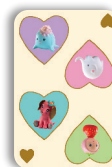
Примечание. Если игрок не смог заработать звезды в этом задании, он может повторить попытку во время своего следующего хода, не уходя из магазина, в котором он находится. То есть в свой следующий ход он не будет бросать кубик с цифрами, а только попробует выполнить задание «звезды».



Карточки «сердце»

Если игрок остановился на клетке «сердце», он берет карточку «сердце» и выполняет соответствующее действие:

1. Задание «Питомец». Перемешайте 4 жетона «сердце» лицевой стороной вниз. Игрок открывает один из 4 жетонов: если это его питомец, он зарабатывает звезду. Если нет, он ничего не получает.
2. Задание «Путаница». Игрок вызывает на поединок другого игрока. Положите карточку лицевой стороной вверх между 2 игроками: тот, кто первым найдет один из элементов своей куклы Tinyly на карточке «путаница», получает звезду.
3. «Выставка» или 4. «Концерт». Игрок выбирает другого игрока себе в компанию, и они перемещаются на клетку «Выставка Barbouille» или «Концерт Sidonie». Каждый получает 1 звезду.
5. «Обжора». Если игрок уже получил жетон с тортом, он его теряет. В противном случае ничего не происходит.
6. «Джокер». Игрок получает любой жетон на свой выбор и кладет его на свою карточку Tinyly. После выполнения действия ход переходит к следующему игроку.



Конец игры

Чтобы присоединиться к Леопольду, игрок должен собрать на своей карточке все 5 жетонов и как минимум 3 звезды.

Партия заканчивается, когда один из игроков собрал 5 жетонов и присоединился к Леопольду, который дарит победителю прекрасную маргаритку.

Tinyly Party



Djeco
3 rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France



tinyly

DJ06972