



Es hora de irse a dormir, pero antes de meterte en la cama tendrás que conseguir el cepillo de dientes, el juguete, la almohada y la sábana que corresponde a tu disfraz. ¡Y no es tarea fácil!

¿Serás el primero en reunir todos tus objetos para poder irte a dormir? Muévete por el tablero y con un poco de suerte y algo de memoria lo conseguirás.



### EL JUEGO CONTIENE

1 tablero de juego - 6 fichas de personaje con peana (hada, sirena, astronauta, pirata, princesa y dinosaurio) - 6 tableros de personaje - 24 fichas de objetos para ir a dormir (6 cepillos de dientes, 6 juguetes, 6 almohadas y 6 sábanas) - 1 dado



### ¿CÓMO SE JUEGA?

#### Objetivo del juego

Ser el primer jugador en reunir los cuatro objetos correspondientes al disfraz de tu personaje para poder irte a dormir con ellos..

#### Preparación del juego

Se coloca el tablero encima de la mesa y cada jugador escoge un personaje para jugar con él. A continuación, cada uno coge el tablero de su personaje y los cuatro objetos que le corresponden y coloca el tablero de personaje delante de él y cada ficha de objeto en la esquina del tablero de juego correspondiente boca abajo. Se ponen las fichas de personaje en la casilla de salida y el jugador de mayor edad empieza la partida.

#### Turno de juego

En su turno, el jugador tira el dado y mueve su ficha a derecha o a izquierda por el recorrido tantas casillas como indique.

Cuando llega a una casilla situada en una esquina, (marcada con el dibujo de un objeto a conseguir), se para en ella y gira una de las fichas de esa esquina. Si es uno de sus objetos, lo coloca en la casilla correspondiente de su tablero de jugador. Cuando sea su próximo turno, tirará el dado para volver a moverse. Pero si no es un objeto suyo, lo volverá a dejar boca abajo después de enseñarlo a todos los jugadores y en su próximo turno podrá levantar otro. Cada turno que pase en esta casilla podrá levantar un objeto hasta que encuentre el suyo y pueda volver a tirar el dado en el turno siguiente.

Si un jugador cae en una casilla de tropezón (marcada con una estrella amarilla) significará que con las prisas para llegar a la cama ha chocado con algo y deberá retroceder 3 espacios para arreglar el estropicio.

En las únicas casillas en las que puede haber más de un jugador es en las casillas de objetos. En caso de que un jugador caiga en cualquier otra casilla y esté ocupada por la ficha de otro jugador, se moverá un espacio hacia adelante. Si también estuviera ocupada, avanzará otro espacio hasta llegar a una casilla vacía. Una ficha que caiga en la casilla de tropezón por haber avanzado de esta manera, no deberá retroceder los tres espacios. Pero si al retroceder desde una casilla de tropezón cae sobre otra ficha, deberá avanzar hacia adelante una casilla hasta llegar a una vacía.

#### Fin de la partida

El juego finaliza cuando un jugador gana la partida al conseguir completar su tablero de jugador con los cuatro objetos correspondientes a su personaje y llegar con ellos al centro del tablero.



C'est l'heure d'aller dormir, mais avant de te mettre au lit, tu devras retrouver la brosse à dents, le jouet, le coussin et la couverture qui correspondent à ton déguisement. Pas si simple ! Seras-tu le premier à retrouver tous tes objets avant d'aller dormir ? Pour cela, déplace-toi sur le plateau de jeu, et avec un peu de chance et de mémoire tu y arriveras.



## LE JEU CONTIENT

1 plateau de jeu - 6 pions de personnage avec socle (fée, sirène, astronaute, pirate, princesse et dinosaure) - 6 cartons personnage - 24 jetons objets pour aller dormir (6 brosses à dents, 6 jouets, 6 oreillers et 6 couvertures) - 1 dé



## COMMENT JOUER ?

### But du jeu

Être le premier joueur à retrouver les quatre objets correspondant au déguisement de ton personnage pour pouvoir aller te coucher.

### Mise en place du jeu

On place le plateau de jeu sur la table et chaque joueur choisit un personnage avec lequel jouer. Ensuite, chacun prend le carton correspondant à son personnage ainsi que les quatre objets associés. On place le carton individuel devant soi et chaque jeton objet dans le coin du plateau de jeu correspondant, face cachée.

On place ensuite les pions de personnage sur la case de départ et le joueur le plus âgé commence la partie

### Tour de jeu

À son tour, le joueur lance le dé et déplace son pion sur le parcours, vers la droite ou vers la gauche, d'autant de cases qu'indiqué par le dé.

Lorsqu'il arrive sur une case placée dans un coin (marquée du dessin d'un objet à obtenir), il s'arrête et retourne un des jetons placés dans ce coin. S'il retourne un de ses objets, il le place sur la case correspondante de son carton personnel. À son prochain tour, il lancera le dé pour se déplacer à nouveau. Mais si l'objet ne lui appartient pas, il le repose face cachée après l'avoir montré à tous les joueurs, et à son prochain tour il pourra en retourner un autre. À chaque tour passé sur cette case, il pourra retourner un objet, jusqu'à ce qu'il trouve le sien et qu'il puisse à nouveau lancer le dé au tour suivant.

Si un joueur arrive sur une case faux pas (marquée d'une étoile jaune), cela signifie que, dans sa précipitation pour aller au lit, il a bousculé un objet et il devra reculer de 3 cases pour ranger ce qu'il a fait tomber.

Les seules cases où il peut y avoir plus d'un joueur sont les cases objets. Si un joueur arrive sur une case occupée par le pion d'un adversaire, il avancera d'une case supplémentaire. Et si celle-ci est occupée également, il avancera d'une autre case, jusqu'à ce qu'il arrive sur une case vide.

Un personnage arrivant sur une case faux pas suite à ces mouvements supplémentaires ne devra pas reculer de trois cases. En revanche, si, en reculant depuis une case faux pas, il arrive sur une case occupée, il devra avancer d'une case supplémentaire jusqu'à ce qu'il arrive sur une case vide.

### Fin de la partie

Un joueur remporte la victoire et met fin à la partie lorsque, après avoir récupéré les quatre objets correspondants à son personnage, il atteint le centre du plateau de jeu.



It's time to go to sleep, but before you get into bed, you'll have to find the toothbrush, toy, pillow and blanket that goes with your outfit. And it's not easy!

Will you be the first to collect all your things so you can go to sleep? Move around the board and with some luck and a little bit of memory you'll be able to do it!



## THE GAME CONTAINS

1 game board - 6 character pieces with a base (fairy, mermaid, astronaut, pirate, princess and dinosaur) - 6 character boards - 24 sleeping item tokens (6 toothbrushes, 6 toys, 6 pillows and 6 blankets) - 1 die



## HOW TO PLAY

### Aim of the game

Be the first player to collect the four items corresponding to your character's outfit so that you can get to sleep.

### Preparing the game

Place the board on the table and let each player choose a character to play with. Next, each player takes their character board and the four corresponding objects. They put the character board in front of them and place the object tokens face down on the corresponding corner of the game board.

The character pieces are placed on the starting square and the oldest player starts the game.

### Taking turns

When it is their turn, the player rolls the die and moves their piece left or right along the course as many squares as indicated on the die.

When they reach a corner square, (marked with the drawing of an object to collect), they stand on it and turn over one of the tokens in that corner. If it is one of their objects, they place it in the corresponding square on their character board. On their next turn, they can roll the die to move again. But if they don't turn over one of their objects, they have to show it to all the other players and then put it back face down. On their next turn they can pick up another one. Each turn they spend on this square they can turn over one object until they find theirs. Then, on their next turn, they roll the die again.

If a player lands on a stumbling square (marked with a yellow star), this means that in their rush to get to bed they have hit something and they have to go back 3 spaces to fix the mess.

The only boxes where there can be more than one player at a time are the object boxes. If a player lands on any other square and it is already occupied by another player's piece, they must move one space forward. If that is also occupied, they must keep going forwards until they reach an empty square.

A piece that lands on a stumbling square because they have had to go forwards in this way does not have to go backwards three spaces. But if they land on another piece when they go backwards from a stumbling square, they have to go forward one square until they reach an empty one.

### End of the game

A player wins the game by completing their character board with their four objects and reaching the centre of the board with them.



Está na hora de dormir, mas antes de ir para a cama terás de conseguir a escova de dentes, o brinquedo, a almofada e a manta correspondentes ao teu disfarce. E não será tarefa fácil!

Serás tu o primeiro a conseguir reunir os teus objetos e a ir dormir? Move-te no tabuleiro e, com um pouco de sorte e alguma memória, irás conseguir



## CONTEÚDO DO JOGO

1 tabuleiro de jogo - 6 fichas de personagem com base (fada, sereia, astronauta, pirata, princesa e dinossauro) - 6 tabuleiros de personagem - 24 fichas de objetos para dormir (6 escovas de dentes, 6 brinquedos, 6 almofadas e 6 mantas) - 1 dado



## COMO JOGAR?

### Objetivo do jogo

Ser o primeiro jogador a conseguir reunir os quatro objetos correspondentes ao disfarce da sua personagem para poder ir dormir com eles.

### Preparação do jogo

Coloca-se o tabuleiro em cima da mesa e cada jogador escolhe o personagem com que quer jogar. A seguir, cada jogador deve agarrar no tabuleiro de personagem correspondente, colocando-o à sua frente, e nas suas quatro fichas de objeto, colocadas com a face voltada para baixo no respetivo canto do tabuleiro.

As fichas de personagem devem ser colocadas na casa de partida e será o jogador mais velho aquele que começa a partida.

### Turno de jogo

No seu turno, o jogador deve rolar o dado e mover a sua ficha, para a direita ou para a esquerda, o número de espaços indicado.

Quando chegar a um espaço situado numa das esquinas (marcado com o desenho do objeto a conquistar), pára e volta uma dessas fichas de objeto. Se descobrir o seu, deve colocá-lo no respetivo espaço do tabuleiro de jogador e no próximo turno deverá rolar o dado para se mover no tabuleiro. Caso não descubra o seu objeto, deve mostrar a ficha a todos os outros jogadores e voltar a colocá-la, com a face voltada para baixo, no respetivo local, podendo no próximo turno revelar outra. Assim sendo, pode voltar uma ficha de objeto por cada turno que passe nesse espaço, e até encontrar o seu, rolando depois o dado no turno seguinte e para se movimentar.

Se um dos jogadores parar num espaço de tropeção (marcado com uma estrela amarela) significará que, com a pressa para chegar à cama, tropeçou em algo e deverá retroceder 3 espaços para resolver os estragos.

Os espaços assinalados com os objetos são os únicos onde poderá haver mais do que um jogador em simultâneo. Assim, se no seu turno o jogador parar num espaço ocupado por outro jogador, deverá avançar a sua ficha de personagem um espaço. Se também esse estiver ocupado, avançará mais um espaço até chegar a um que esteja vazio.

Caso o jogador seja, desta forma, obrigado a parar num espaço de tropeção, não deverá retroceder os três espaços. Mas se ao retroceder de um espaço de tropeção parar num espaço ocupado por outro jogador, deverá continuar até chegar a um local que esteja livre.

### Fim da partida

O jogo termina quando um dos jogadores ganha a partida por ter conseguido completar o seu tabuleiro de jogador com os quatro objetos correspondentes à sua personagem e ter chegado com estes ao centro do tabuleiro.



Es ist Zeit fürs Bett, aber bevor Du schlafen gehst, brauchst Du noch Deine Zahnbürste, Dein Kuscheltier, Dein Kissen und Deine Kuscheldecke. Gar nicht so einfach!

Wem wird es als erstes gelingen, diese vier Dinge einzusammeln? Mit etwas Glück und gutem Gedächtnis schaffst Du es!



## SPIELMATERIAL

1 Spielbrett - 6 Spielfiguren mit Standbein (Zauberfee, Meerjungfrau, Astronaut, Pirat, Prinzessin und Dinosaurier) - 6 Sammelbretter - 24 Objektkarten (6 Zahnbürsten, 6 Kuscheltiere, 6 Kissen und 6 Kuscheldecken) - 1 Würfel



## SO WIRD GESPIELT

### Ziel des Spiels

Der Spieler, der als erstes ins Bett hüpfen kann, nachdem er alle vier zu seinem Kostüm passenden Dinge eingesammelt hat, gewinnt das Spiel.

### Vor dem Spiel

Legt das Spielbrett auf einen Tisch. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und legt das Sammelbrett, das zu seiner Figur passt, vor sich auf den Tisch. Die zu seiner Spielfigur gehörenden Objektkarten platziert jeder Spieler verdeckt an den passenden Ecken des Spielbretts.

Alle Spieler stellen ihre Figur auf ihr Startfeld und der älteste Spieler beginnt.

### Spielrunde

Wenn Du an der Reihe bist, würfelst Du und rückst um die Anzahl der gewürfelten Felder nach links oder nach rechts vor. Auf den Feldern an den Ecken des Spielbretts sind die Objekte dargestellt, die eingesammelt werden müssen. Wenn Deine Figur ein solches Feld erreicht, darfst Du eine Objektkarte aufdecken. Wenn die Objektkarte zu Deiner Spielfigur passt, legst Du sie auf Deinem Sammelbrett ab. Wenn Du das nächste Mal an der Reihe bist, würfelst Du, und bewegst Deine Spielfigur weiter. Wenn die Objektkarte, die Du aufgedeckt hast, nicht zu Deiner Figur passt, zeigst Du sie den anderen Spielern und lässt sie dann verdeckt liegen. Der nächste Spieler, der das Feld erreicht, kann eine der Objektkarten aufdecken und sie behalten, wenn sie zu seiner Figur passt. Wenn er erneut an der Reihe ist, würfelt er, um seine Figur weiter zu bewegen.

Wenn Deine Spielfigur auf ein Hindernisfeld mit einem gelben Stern trifft, bedeutet das, dass Du in der Eile über etwas gepurzelt bist. In diesem Fall muss Deine Figur um drei Felder zurück.

Die einzigen Felder, auf denen mehr als eine Spielfigur stehen darf, sind die Objektfelder an den Ecken des Spielbretts. Wenn Deine Spielfigur auf ein von jemand anderem besetztes Feld trifft, überspringst Du dieses Feld und Deine Figur kommt auf dem nächsten Feld zum Stehen. Wenn auch das dieses Feld besetzt ist, stellst Du Deine Figur auf das nächste freie Feld.

Wenn Deine Spielfigur auf diese Weise auf ein Hindernisfeld trifft, musst Du nicht um drei Felder zurück. Trifft Deine Figur nach einem Hindernisfeld auf ein von jemand anderen besetztes Feld, darfst Du ein Feld vorwärts auf das nächste freie Feld.

### Spielende

Das Spiel ist zu Ende wenn ein Spieler gewinnt, weil er seine vier Objektkarten auf sein Sammelbrett gelegt hat und das Bett in der Mitte des Spielbretts erreicht hat.



È ora di andare a dormire, ma prima dovrai prendere lo spazzolino da denti, il giocattolo, il cuscino e la coperta che corrispondono al tuo costume. E non è un compito facile!

Sarai il primo a raccogliere tutti i tuoi oggetti per poter andare a dormire? Muoviti sul tabellone e con un po' di fortuna e di memoria ce la farai.



## IL GIOCO CONTIENE

1 tabellone di gioco - 6 schedine di personaggio con base (fata, sirena, astronauta, pirata, principessa e dinosauro) - 6 tabelloni dei personaggi - 24 schedine di oggetti per andare a dormire (6 spazzolini da denti, 6 giocattoli, 6 cuscini e 6 coperte) - 1 dado



## COME SI GIOCA?

### Obiettivo del gioco

Sii il primo giocatore a raccogliere i quattro oggetti corrispondenti al costume del tuo personaggio per poter andare a dormire con loro.

### Preparazione del gioco

Il tabellone viene posizionato sul tavolo e ogni giocatore sceglie un personaggio con cui giocare.

Successivamente, ognuno prende il proprio tabellone del personaggio e i quattro oggetti corrispondenti, posiziona il tabellone del personaggio davanti a sé e ogni scheda dell'oggetto nell'angolo del tabellone di gioco corrispondente a faccia in giù.

Le schede del personaggio vengono posizionate sulla casella di partenza e il giocatore più anziano inizia il gioco.

### Turno di gioco

Nel suo turno, il giocatore lancia i dadi e muove la sua scheda a destra o a sinistra lungo il percorso per tante caselle come indicato.

Quando raggiunge una casella situata in un angolo, (contrassegnata con il disegno di un oggetto da ottenere), si ferma su di essa e gira una delle schede in quell'angolo. Se è uno dei suoi oggetti, lo posiziona nella casella corrispondente sul suo tabellone di gioco. Quando sarà il suo prossimo turno, lancerà il dado per muoversi di nuovo. Ma se non è un suo oggetto, lo girerà a faccia in giù dopo averlo mostrato a tutti i giocatori e nel suo turno successivo potrà raccogliercene un altro. Ogni turno che passa in questa casella, può raccogliere un oggetto fino a quando non trova il suo e può tirare di nuovo il dado nel turno successivo.

Se un giocatore cade in una casella inciampata (contrassegnata da una stella gialla) significa che nella fretta di andare a letto si è scontrato con qualcosa e deve tornare indietro di 3 spazi per rimediare.

Le uniche caselle in cui possono esserci più di un giocatore sono le caselle degli oggetti. Nel caso in cui un giocatore atterri su qualsiasi altra casella e questa è occupata dalla pedina di un altro giocatore, si sposterà di uno spazio in avanti. Se anche questo fosse occupato, avanzerà di un altro spazio fino a raggiungere una casella vuota.

Una pedina che cade nella casella d'inciampo per aver avanzato in questo modo non deve tornare indietro di tre spazi. Ma se, quando indietreggia da una casella inciampata, cade su un'altra pedina, deve avanzare di una casella finché non ne raggiunge una vuota.

### Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore vince la partita completando la sua tabella di gioco con i quattro oggetti corrispondenti al suo personaggio e raggiungendo con essi il centro del tabellone.



Het is bedtijd, maar voor je gaat slapen moet je op zoek naar de tandenborstel, het speeltje, het hoofdkussen en de deken van je vermomming. En dat is niet zo makkelijk als het lijkt! Slaag jij er als eerste in alle voorwerpen te verzamelen en in bed te kruipen? Verplaats je over het spelbord en met wat geluk en een goed geheugen lukt het vast.



## SPELMATERIAAL

1 spelbord - 6 poppetjes met voet (fee, zeemeermin, astronaut, piraat, prinses en dinosaurus) - 6 spelkaarten - 24 kaarten met voorwerpen om te gaan slapen (6 tandenborstels, 6 speeltjes, 6 hoofdkussens en 6 dekens) - 1 dobbelsteen



## SPELVERLOOP

### Doel van het spel

Verzamel als eerste de vier voorwerpen van je vermomming en kruip ermee in bed.

### Vorbereiding

Leg het spelbord op tafel en kies elk een poppetje. Neem nu de spelkaart en de vier voorwerpen die bij je poppetje horen. Leg de spelkaart voor je en leg elke voorwerpkaart ondersteboven op de juiste hoek van het spelbord, naast de voorwerpkaarten van je medespelers.

Zet alle poppetjes op het startvakje. De oudste speler mag beginnen.

### Speelbeurt

Wanneer je aan de beurt bent, gooi je met de dobbelsteen en verplaats je je poppetje evenveel vakjes naar links of naar rechts als het aantal gegooide ogen.

Als je op een vakje in een hoek komt (met de tekening van het voorwerp dat je moet verzamelen), stop je en draai je een van de kaarten in die hoek om. Als het een van jouw voorwerpen is, leg je het op het juiste vakje op je spelkaart. Bij je volgende beurt gooi je dan opnieuw met de dobbelsteen om je verder te verplaatsen.

Als het niet een van jouw voorwerpen is, toon je de kaart aan de andere spelers en leg je hem ondersteboven weer terug. Bij je volgende beurt mag je weer een kaart omdraaien. Zolang je op dit vakje staat, mag je bij elke beurt een kaart omdraaien, totdat je jouw voorwerp gevonden hebt. Pas dan moet je bij de volgende beurt weer met de dobbelsteen gooien.

Als je op een struikelvakje komt (met een gele ster), ben je in je haast om naar bed te gaan ergens tegenaan gebotst. Ga 3 vakjes achteruit om de boel op te ruimen.

Alleen op de voorwerpvakjes mag er meer dan één speler tegelijk staan. Als je op een vakje terecht komt waar al een andere speler staat, moet je op het volgende vakje gaan staan. Als dat ook bezet is, ga je weer een vakje verder totdat je op een leeg vakje komt.

Kom je op die manier op een struikelvakje terecht, hoef je geen 3 vakjes achteruit te gaan. Maar als je vanaf een struikelvakje achteruit moet gaan en zo op een bezet vakje terecht komt, moet je verder achteruit gaan tot het eerste lege vakje.

### Einde van het spel

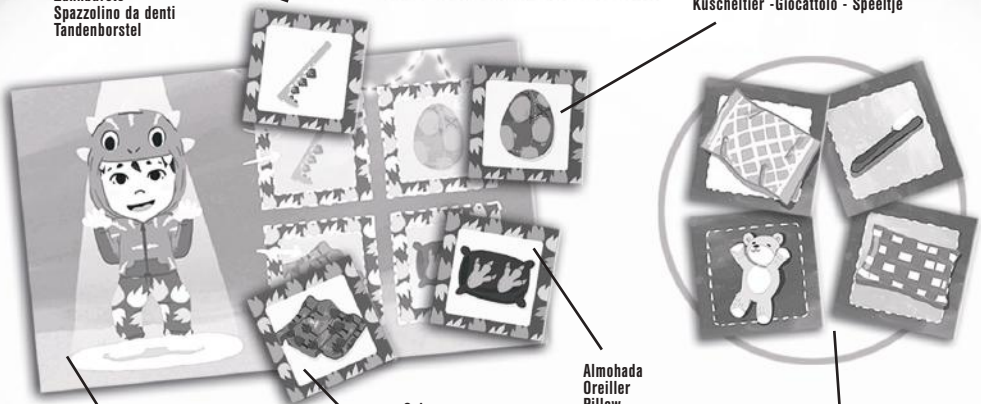
Het spel is voorbij wanneer een speler alle voorwerpen op zijn of haar spelkaart heeft verzameld en het midden van het spelbord heeft bereikt.

# Pijama Party

**¡Corre a la cama!**  
**La course pour aller au lit!**  
**Race to bed!**

Cepillo de dientes  
 Brosse à dents  
 Toothbrush  
 Escova de dentes  
 Zahnbürste  
 Spazzolino da denti  
 Tandborstel

Juguete - Jouet - Toy - Brinquedo  
 Kuscheltier - Giocattolo - Speeltje



Tablero personajes  
 Plateau personnage  
 Character board  
 Tabuleiro de personagem  
 Sammelbrett  
 Tabellone del personaggio  
 Speelkaart

Sabana  
 Couverture  
 Blanket  
 Manta  
 Kuscheldecke  
 Coperta  
 Deken

Almohada  
 Oreiller  
 Pillow  
 Almotada  
 Kissen  
 Cuscino  
 Hoofdkussen

Fichas de objetos  
 Jetons objets  
 Object tokens  
 Fichas de objetos  
 Objektkarten  
 Schede degli oggetti  
 Voorwerpkaarten



¡Advertencia!

Attention!

Warning!

Atenção!

Achtung!

Avvertenza!

Waarschuwing!

No conveniente para niños menores de tres años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias. Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.

Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez ces informations en cas de besoin. Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

Not suitable for children under three years. Small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. Content may be different from the image on the box.

Contraindicado para crianças com menos de 3 anos. Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências. Os conteúdos deste jogo podem variar dos apresentados nas fotografias.

Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Bewahren Sie diese information zum späteren Nachschauen auf. Der inhalt kann von der darstellung auf der verpackung abweichen.

Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Conservare il presente manuale per future consultazioni. Il contenuto può variare rispetto a quello indicato sulla confezione.

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze instructies voor latere referentie. De inhoud kan verschillen met het getoonde op de doos.

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF SPECIFICATION F983

REF. 18849



www.educaborras.com



**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD-**  
 Small parts.  
 Not for children under 3 years.

Made in Spain by / Fabricado em Espanha por  
 EDUCA BORRAS, S.A.U. - Osona, 1 - 08192  
 Sant Quirze del Vallès - Spain

EP899/00/18849