

UNICORNIA

by Emma and
Benjamin Schwer



4+



2-4



20



Do unicorns really exist? Of course they do - in the Giant Forest! There, stylish Fancyhorns and beaming Sunbeamhorns graze. In some clearings, cheerfully grunting Pighorns frolic and play. Even the Slimehorns in their snail shells have ... almost ... arrived. There are even said to be No Horns - the only unicorns without a horn! Being so adventurous, unicorns often get lost in the Giant Forest. Thank goodness there are four nice giants here! Every evening, these big protectors gather all the lost unicorns. YOU can help - and become giant unicorn protectors yourselves! Do you want to? Then let's get started!



THIS IS YOUR GOAL



Collect as many Fancyhorns, Sunbeamhorns, Pighorns, Slimehorns, No Horns, and of course Littlehorns as you can!



WHAT YOU PLAY WITH



48 cards, 36 unicorns (round tokens - 6 of each type), 4 giants



HOW TO SET UP



Shuffle the cards. Deal 3 to each player.
Keep your hand hidden from your opponents.

Form a deck of the remaining cards. Flip one over and place it next to the deck. This is the starting card.

The Giant Forest: Form 12 stacks of 3 random unicorn tokens. Lay them out in a square, face up.

Place a giant on each corner space.
Note: The giants don't belong to any player. You can all move them.



HOW TO PLAY PLAY A CARD

- The last person to see a horned animal plays a matching card on the start card.
- Continue playing in turns. Always play a matching card on the last card played! If you can't or don't want to, instead draw a card from the deck. If it matches the last card played, you can play it right away.
- **MATCHING** means any card with the **SAME COLOR** or **SAME UNICORN**.

Examples:



A-You can play a Pighorn in green on a Fancyhorn in green.



B-You can play a Slimehorn in blue on a Slimehorn in yellow.

MOVE A GIANT

Move the giant of your **card's color** onto a unicorn that your card shows.

- Giants take giant steps! Move **DIRECTLY** to a unicorn of the card you played.
- Giants are too big for other giants! Never place a giant where another one is!
- Giants are picky! If you see your card's unicorn on several free spaces, choose one and place the giant there!
- Giants don't stay put! No giant moves to the space he started on.

Examples:



A- If you played a yellow card showing Littlehorn, move the yellow giant to a Littlehorn.



B- If you played a blue card showing Fancyhorn, move the blue giant to a Fancyhorn.





COLLECT A UNICORN... OR EVEN SEVERAL



Whenever you move a giant, take the unicorn you moved to.



You move to a Pighorn (1) and may take it (2).

You can also immediately **collect the unicorn that is revealed beneath** by laying a card showing this unicorn from your hand. The color of the card doesn't matter in this case.

You can continue to collect unicorns that are revealed until ...

- you lack the matching card for the next unicorn, or
- you have collected the LAST unicorn of a stack. Then leave the giant where the stack was - until he is moved again.



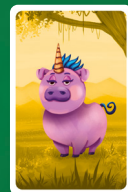
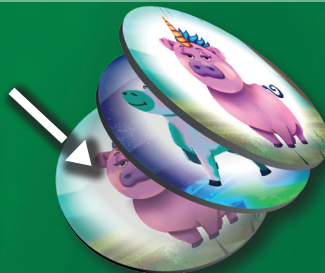
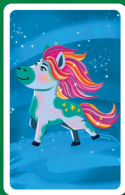
Do you have to bear in mind a vanished space later?

Not at all, because it's not there any more ...



Lay each unicorn you collect in front of you so that EVERYONE can see it.
Now your turn is over.

Examples:



A - Taking a Pighorn revealed a No Horn. Great, because you have a No Horn in your hand! You play it and take the No Horn.

B - Under the No Horn, another Pighorn appears. Good thing you have another Pighorn card. Play it and take this Pighorn too!





STAY PUT AND SNATCH



If the unicorn on the card you played is not visible on any free space, then ...

- leave all giants where they are. You will not take a unicorn from the Giant Forest in this round.
- you may snatch a unicorn of this type from any player who has one. If nobody has one, you get nothing ...



Example:

You played a green Sunbeamhorn - but there's none on any free space. The green giant stays put. You may snatch a Sunbeamhorn from anyone you like.



NO MORE CARDS IN HAND - DRAW 3



Whenever you play your last card, draw three new cards from the deck.
You can't play these cards until your next turn.





HOW THE GAME ENDS



The game ends immediately when the last card is drawn from the deck.



THE GREATEST UNICORN PROTECTOR (WINNER OF THE GAME)



The player who has collected the most unicorns wins. In case of a tie, the victory is shared.

By the way: You don't have to count the unicorns. You can instead stack them on top of each other and then compare your stacks: The winner is the player with the highest stack!



WINNER!

Art.Nr.: 60 110 5184 006
Designers:
Emma and Benjamin Schwer
Illustration: Michele Cavaloti
Layout: Ulla Schardt
English translation: Neil Crowley

2024 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
Spare parts: service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com



UNICORNIA

Emma és
Benjamin Schwer



4+



2-4



20



Valóban léteznek unikornisok? Természetesen! Hol máshol, mint az Óriás Erdőben, ahol mesebeli Csinikornisok, Aprókornisok és ragyogó Csillámkornisok legelésznek! A kis tisztáson pedig vidám Rőfikornisok játszadoznak. Itt élnek még a Kagylókornisok is, akik... lassacskán...poroszkálnak. Azt beszélük, hogy az erdő mélyén Nincskornisok is élnek, ők az egyetlen olyan egyszarvúak, akiknek igazából nincs is szarvuk!

Az unikornisok nagyon kalandvágyó teremtmények, ezért gyakran megesik, hogy eltévednek az Óriás Erdőben. Szerencsére, négy jószívű óriás is él itt, akik minden este segítenek az elkószált unikornisoknak hazatalálni. Szeretnél te is segíteni nekik? Akkor lássunk is hozzá!



JÁTÉK CÉLJA



Ennél mi sem egyszerűbb, gyűjts össze minél több unikornist!



JÁTÉK TARTOZÉKAI



48 kártya, 36 unikornis (kerek karton lapkák- 6 típusból), 4 óriás



JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



Keverd meg a kártyákat alaposan és ossz belőle 3-at minden játékosnak! Vedd a kezédbe a lapjaidat, de ügyelj arra, hogy a többiek ne lássák!

Alakíts egy paklit a megmaradt kártyákból, fordíts fel egyet és helyezd a pakli mellé. Ez lesz a kezdő kártya.

Játékpálya, azaz az Óriás Erdő: tetszőlegesen helyezd le a 12 karton korongot az asztal közepére négyzet alakban úgy, hogy egymás tetején 3 - 3 korong legyen!



A négyzet négy sarkára tegyél egy- egy óriás bábut!
Megjegyzés: Az óriások nem tartoznak egyetlen játékoshoz sem.
A játék során a leírásban megjelölt módon mozgathatjátok őket!



JÁTÉK MENETE KÁRTYALAP KIJÁTSZÁSA

- Az a játékos kezd, aki utoljára látott szarvast.
- Folytassátok így a kört, az óramutató járásával megegyező irányban! Mindig egy megegyező kártyát tehetek le, az utoljára játszott kártyára! Ha nincs olyan kártyád amit letehetnél, akkor vegyél el egyet a húzópakliból. Ha az egyezik az utoljára lerakott kártyával, azonnal ki is játszhatod.
- **EGYEZÉS** egy adott kártyával azt jelenti, hogy bármely lap, amelynek **UGYANAZ A SZÍNE** vagy **UGYANAZ AZ UNIKORNIS** szerepel rajta, egymással kijátszható.

Példa:



A – Zöld Rőfőkornis kártyát tehetsz egy ugyancsak zöld Csinikornisra.



B – Kék Kagylókornist pedig egy sárga színű Kagylókornisra.

ÓRIÁSOK MOZGATÁSA

Mozgasd a kártyád színével megegyező óriást arra az unikornisra, amelyet a kártyád mutat.

- Az óriások hatalmas lépésekkel haladnak! KÖZVETLENÜL arra az unikornisra teheted a fabábút, amelyet a kijátszott kártyád mutat.
- Két óriás már nem férne el egymás mellett, ezért egy korongon mindig csak egy óriás állhat!
- Az óriások bizony igencsak válogatósak! Ha azt látod, hogy a kártyádon lévő unikornis több szabad helyen is szerepel, válassz egyet, és tedd oda az óriást!
- Az óriások nem maradnak ugyan azon a helyen! Egyikük sem léphet arra a helyre, ahonnan elindult.

Példa:



A – Ha egy sárga kártyát játszottál ki, amelyen Pöttömkornis látható, tedd a sárga óriást egy Pöttömkornist ábrázoló korongra.



B – Ha egy kék színű kártyát játszottál ki, amelyen Csinikornis szerepel, mozgasd a kék óriást egy Csinikornisra.



SZEREZZ MEG EGY....VAGY AKÁR TÖBB UNIKORNIST IS!



Valahányszor egy óriást áthelyezel egyik helyről a másikra, vedd el az unikornist, amelyre letetted.



Tedd az óriást a Röfikornist (1) ábrázoló korongra, majd vedd el a korongot (2).

Rögtön begyűjtheted az alatta lévő egyszarvút is, ha a kezedből kijátszol egy olyan kártyát, amely ezt az unikornist mutatja. Ebben az esetben a kártya színe nem számít. Folytasd az unikornisok gyűjtését, egészen addig amíg...

- nincs egyező kártyád a soron következő unikornishoz, vagy
- felvetted a pakli utolsó lapkáját. Ezután hagyd ott az óriást, ahol a pakli volt, egészen addig, amíg a következő játékos át nem teszi a fabábut egy másik helyre.

Később figyelembe kell venedd egy „eltűnt” helyet?

Egyáltalán nem, hiszen már nincs ott semmi...



Helyezd az összes összegyűjtött unikornist magad elé, hogy MINDENKI láthassa. A köröd ezzel véget ér.



Példa:



A – Röfikornis felvételével egy Nullkornis kerül elő a pakliból. Nagyszerű, hiszen Nullkornis kártya is van a kezekben! Játssz ki ezt a kártyát is, hogy Nullkornis is a tiéd lehessen!

B – Az imént felvett Nullkornis alatt egy Röfikornis rejtőzik. Hatalmas szerencse, hogy Röfikornis kártyád is van! Egyetlen akcióval, így Röfikornist is megszerezted!





NE MOZDULJ...VAGY AKÁR EL IS CSENHETED!



Ha az általad kijátszott kártyán lévő unikornis nem látható egyetlen szabad helyen sem, akkor...

- hagyd az óriásokat ott, ahol éppen állnak. Ebben a körben nem szerzel további egyszarvút.
- elcsenheted az egyik játékosársadtól is, feltéve, ha van ilyen típusú egyszarvúja. Ha senkinek sincs, nem kapsz semmit, a köröd véget ér...



Példa:

Kijátszol egy zöld Csillámkornis kártyát, de nincs egy sem a szabad helyeken. Ebben az esetben a zöld óriás nem mozdul, marad a helyén. Majd vedd el az egyik játékosársadtól a Csillámkornist ábrázoló korongját, gyarapítva ezzel a saját győzelmi pontjaidat.



ELFOGYTAK A KÁRTYÁK A KEZEDBŐL? HÚZZ HÁRMAT!



Amikor kijátszod az utolsó kártyádat, húzz három új kártyát a pakliból. Ezeket a kártyákat nem játszhatod ki a következő körödig.





JÁTÉK VÉGE



A játék akkor ér véget, amikor a pakli utolsó lapját is felhúzzák.



A LEGNAGYOBB UNIKORNIS VÉDELMEZŐ (A JÁTÉK GYŐZTESE)



Az a játékos nyer, aki a legtöbb unikornist gyűjtötte össze. Döntetlen esetén, a győzelem megosztott.

Tipp: Nem kell megszámlálnod az unikornisokat. Tegyétek a korongokat egymásra és hasonlítsátok össze a tornyokat: Az a győztes, akinek a legmagasabb a tornya!

GYŐZTES!



SIMBA TOYS HUNGÁRIA KFT
Vendel Park, Budai u.4
2051 Biatorbágy; Hungary



UNICORNIA

de Emma și
Benjamin Schwer



4+



2-4



20



Chiar există unicorni? Sigur că da – în Pădurea Uriasă! Acolo pasc Unicornii eleganți, și cei strălucitori, Unicornii Raza de soare. Prin câteva poienițe se joacă și se zbenguie, grohăind voioși, Unicornii Purceluș. Chiar și Melcunicornii, cu cochiliile lor de melc, au... aproape... ajuns. Se spune că există chiar și Cornuții invizibili – unicorni fără corn! Fiind atât de aventuroși, unicornii se rătăcesc adesea în Pădurea Uriasă. Din fericire, patru uriași prietenoși locuiesc aici! În fiecare seară, acești mari protectori adună toți unicornii pierduți. TU poți ajuta – și poți deveni și tu un protector uriaș al unicornilor! Vrei să încerci? Atunci hai să începem!

ACESTA ESTE SCOPUL TĂU

Colectați cât mai mulți Unicorni eleganți Unicorni Raza de soare, Unicorni Purceluș, Melcunicorni, Cornuții invizibili și, bineînțeles, Piciunicorni!

CU CE TE JOCI

48 de cărți, 36 de unicorni (jetoane rotunde – 6 de fiecare tip), 4 giganți

CUM SE CONFIGUREAZĂ

Amestecă cărțile. Oferă câte 3 fiecărui jucător. Ține-ți cărțile din mână ascunse de adversarii tăi.

Formați un pachet cu cărțile rămase. Întoarceți o carte și puneți-o lângă teanc. Aceasta este cartea de start.

Pădurea Uriasă: Formează 12 teancuri de 3 jetoane unicorn aleatorii. Așezați-le într-un pătrat, cu fața în sus.



Așezați un gigant pe fiecare spațiu de colț.
Notă: uriașii nu aparțin niciunui jucător. Îi poți muta.





CUM SĂ JOCI JOACĂ O CARTE



- Ultima persoană care a văzut un animal cu coarne joacă o carte potrivită pe cartea de start.
- Și continuă să joace. Joacă întotdeauna o carte care se potrivește pe ultima carte jucată! Dacă nu mai poate sau nu vrea, trage o carte din pachet. Dacă se potrivește cu ultima carte jucată, o poți juca imediat.
- **POTRIVIRE** înseamnă orice carte cu **ACEEAȘI CULOARE** sau **ACELAȘI UNICORN**.

Exemple:



A – Puteți juca un Unicorn Purceluș în verde pe un Unicorn elegant în verde.



B – Puteți juca un Melcunicorn în albastru pe un Melcunicorn în galben.



MUTĂ UN URIAȘ



Mută gigantul de culoarea cărții tale pe un unicorn pe care îl arată cardul tău.

- Uriașii fac pași uriași! Mută-te **DIRECT** la un unicorn al cărții pe care ai jucat-o.
- Uriașii sunt prea mari pentru alți giganți! Nu așeza niciodată un gigant unde este altul!
- Uriașii sunt pretențioși! Dacă vezi unicornul cărții tale pe mai multe spații libere, alege unul și plasează uriașul acolo!
- Uriașii nu stau pe loc! Niciun uriaș nu se mișcă spre spațiul în care a început.

Exemple:



A – Dacă ai jucat un cartonaș galben care îl arată pe Piciunicorn, mută uriașul galben pe un Piciunicorn.

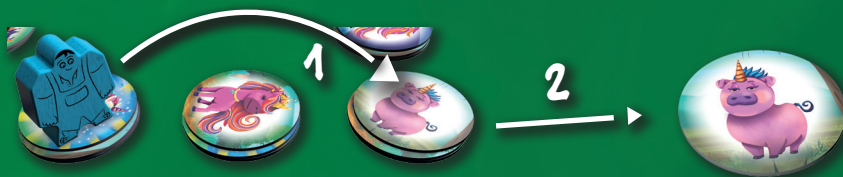


B – Dacă ai jucat o carte albastră care arată Unicorn elegant, mută uriașul albastru pe un Unicorn elegant.



COLECTEAZĂ UN UNICORN... SAU CHIAR MAI MULȚI

Ori de câte ori muți un uriaș, ia unicornul din locul unde te-ai mutat.



Te muți la un Unicorn Purceluș (1) și îl poți lua (2).

De asemenea, puteți lua imediat și unicornul care îl descoperi dedesubt prin așezarea unei cărți care arată acest unicorn din mâna ta. Culoarea cardului nu contează în acest caz. Poți continua să strângi unicornii pe care care îi descoperi până...

- iti lipseste cardul potrivit pentru urmatorul unicorn, sau
- ai adunat ULTIMUL unicorn dintr-un teanc. Apoi lăsați uriașul acolo unde era teancul - până când este mutat din nou.



Trebuie să aveți în vedere un spațiu gol mai târziu?

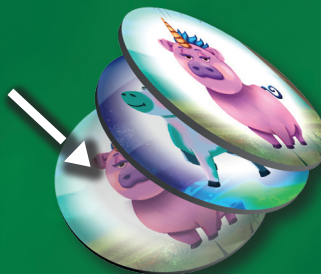
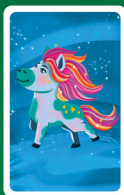
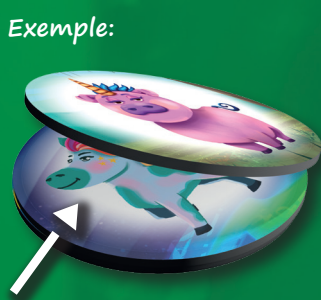
Deloc, pentru că nu mai există...



Așezați fiecare unicorn pe care îl adunați în fața voastră, astfel încât TOATĂ LUMEA să-l poată vedea.

Acum ți-a trecut rândul.

Exemple:



A – Luarea unui Unicorn Purceluș a dezvăluit un Cornuț invizibil. Grozav, pentru că ai un Cornuț invizibil în mână! Îl joci și iei Cornuț invizibil.

B – Sub Cornuț invizibil, apare un alt Unicorn Purceluș. Bine că ai o altă carte Unicorn Purceluș. Joacă-l și ia și tu acest Unicorn Purceluș!





STAI PE LOC ȘI SMULGE



Dacă unicornul de pe cartea pe care ai jucat-o nu este vizibil în niciun spațiu liber, atunci...

- lasă toți uriașii acolo unde sunt. Nu vei lua un unicorn din Pădurea Uriașă în această rundă.
- poți smulge un unicorn de acest tip de la orice jucător care are unul. Dacă nimeni nu are unul, nu primești nimic...



Exemplu:

Ai jucat un Unicorn Raza de soare verde – dar nu există niciun spațiu liber. Uriașul verde rămâne pe loc.

Puteți smulge un Unicorn Raza de soare de la oricine vrei.



NU MAI AI CĂRȚI ÎN MÂNĂ - TRAGE 3



Ori de câte ori joci ultima carte, trage trei cărți noi din pachet. Nu poți juca aceste cărți până la următorul tău rând.



CUM SE TERMINĂ JOCUL

Jocul se termină imediat ce ultima carte este extrasă din pachet.



CEL MAI MARE PROTECTOR UNICORN (CÂȘTIGĂTORUL JOCULUI)



Câștigă jucătorul care a strâns cei mai mulți unicorni. În caz de egalitate, victoria este împărțită.

Apropo: nu trebuie să numeri unicornii. În schimb, îi poți stivui unul peste altul și apoi comparați teancurile: câștigătorul este jucătorul cu cel mai mare teanc!

CÂȘTIGĂTOR !



Simba Toys Romania SRL
Baneasa Business Center
sos. Bucuresti-Ploiesti,
19-21 (etaj 6) - Sector 1 -
013694 - Bucuresti Romania
T +40 31 4362516





ОТ ЕМА И
БЕНДЖАМИН ШВЕР



4+



2-4



20



Наистина ли съществуват еднорози? Разбира се, че да!

А къде другаде, ако не в приказната **Гора на великаните**, където свободно се разхождат магичните **Красиворози**, грациозните **Малкорози** и сияйните **Блесторози**!

На слънчевата полянка весело припкат палавите **Прасорози**, а бавно и спокойно се движат загадъчните **Черупкорози**.

Говори се, че дълбоко в сенките на гората се крият и мистериозните **Безрози** – единствените еднорози, които нямат рог!

Еднорозите са изключително приключенски създания и затова често се случва да се изгубят из тази омагьосана гора.

За щастие, тук живеят четирима добросърдечни великани, които всяка вечер помагат на изгубените еднорози да намерят пътя към дома.

Искаш ли да им помогнеш и ти? Тогава – нека започнем приключението!



ЦЕЛ НА ИГРАТА



Събери колкото се може повече еднорози.



СЪДЪРЖАНИЕ НА ИГРАТА



48 карти, 36 еднорога (кръгли картонени плочки – жетони – от 6 различни вида), 4 фигури на великани/гиганти



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРАТА



Разбъркай картите добре и раздай по 3 на всеки играч! Вземи картите си в ръка, но внимавай другите да не ги видят.



Сформирай тесте от останалите карти, обърни една и я постави до тестето. Това ще бъде началната карта.



Гигантската гора: Подреди произволно 12 картонени жетона в центъра на масата във формата на квадрат, така че да има по 3 жетона един върху друг.



Постави по една фигура на великан във всеки от четирите ъгъла на квадрата!

Забележка: Гигантите не принадлежат на никой играч – по време на играта всички можете да ги местите.



ХОД НА ИГРАТА ИЗИГРАВАНЕ НА КАРТА

- Играчът, който последен е видял елен, започва играта. Продължете по посока на часовниковата стрелка.
- Винаги можеш да изиграеш карта, която съвпада с последната изиграна карта. Ако нямаш подходяща карта, трябва да изтеглиш една от тестето. Ако тя съвпада с последно изиграната карта, можеш да я използваш веднага.
- **СЪВПАДЕНИЕ** с дадена карта означава, че всяка карта със **СЪЩИЯ ЦВЯТ** или **СЪЩИЯ ЕДНОРОГ** може да бъде изиграна върху нея.

Примери:



А – Можеш да изиграеш Прасорог в зелено върху Красиворог в зелено.



В – Можеш да изиграеш Черупкорог в синьо върху Черупкорог в жълто.

ПРЕМЕСТВАНЕ НА ВЕЛИКАН

Премести гиганта със същия цвят като картата ти върху еднорога, който е изобразен на нея.

- Великаните правят огромни крачки! **МОЖЕШ ДИРЕКТНО** да поставиш дървената фигура върху еднорога, показан на изиграната карта.
- Двама гиганти не могат да стоят един до друг – на един жетон може да има само един великан!
- Гигантите са доста претенциозни! Ако еднорогът от твоята карта се появява на няколко свободни места, избери едно от тях и постави гиганта там.
- Великаните не остават на същото място! Никой гигант не стъпва отново на полето, от което е тръгнал.

Примери:



А – Ако си изиграл жълта карта, на която е изобразен Малкорог, постави жълтия гигант върху жетон, който показва Малкорог.



В – Ако си изиграл синя карта, на която е изобразен Красиворог, премести синия гигант върху Красиворог.



СПЕЧЕЛИ СИ ЕДНОРОГ... ИЛИ ДОРИ ПОВЕЧЕ ОТ ЕДИН!



Всеки път, когато преместиш великан от едно място на друго, вземи еднорога, върху когото го поставиш.



Можеш да преместиш гиганта върху жетона с Прасорог (1), след което да го вземеш (2).

Веднага можеш да вземеш и еднорога под него, ако изиграеш от ръката си карта, на която е изобразен същият еднорог.

В този случай цветът на картата няма значение. Можеш да продължиш да събираш еднорози, които се появяват, докато...

- нямаш съпадаща карта за следващия еднорог, или
- си събрал последния еднорог от купчинката.

След това остави великана на мястото, където е била купчинката — докато не бъде преместен отново.

Трябва ли по-късно да вземеш предвид мястото, което е изчезнало?

Изобщо не — защото вече не е там...



Постави всички събрани еднорози пред себе си, така че ВСЕКИ да ги вижда. С това твоят ход приключва.



Примери:



А – Вземаш Прасорог и под него се разкрива Безрог. Чудесно, защото имаш Безрог в ръката си! Изигравай го и вземаш Безрога.

В – Под Безрога се появява друг Прасорог. Добре, че имаш още една карта Прасорог. Изиграй я и вземи и този Прасорог!





ОСТАНИ НА МЯСТО И ГО ХВАНИ!



Ако еднорогът, изобразен на изиграната от теб карта, не се вижда на нито едно свободно място, тогава...

- остави всички гиганти там, където са. През този ход няма да вземеш еднорог от Гигантската гора
- можеш да вземеш такъв тип еднорог от всеки играч, който има. Ако никой няма – не получаваш нищо...



Примери:

Изиграл си зелена карта Блестороз, но няма нито един на свободно място. Зеленият гигант остава на мястото си. Можеш да вземеш Блестороз от когото пожелаеш.



НЯМАШ ПОВЕЧЕ КАРТИ В РЪКАТА СИ - ИЗТЕГЛИ 3



Когато изиграеш последната си карта, изтегли три нови карти от тестето. Не можеш да играеш тези карти до следващия си ход.





КРАЙ НА ИГРАТА



Играта приключва, когато бъде изтеглена и последната карта от тестето.



ВЕЛИКИЯТ ЗАЩИТНИК НА ЕДНОРОЗИТЕ (ПОБЕДИТЕЛЯТ В ИГРАТА)



Играта печели този играч, който е събрал най-много еднорози.
При равенство победата се споделя.

Съвет: Няма нужда да броите еднорозите. Подредете жетоните един върху друг и сравнете кулите – печели този, чиято кула е най-висока!

ПОБЕДИТЕЛ!



СИМБА ТОЙС БЪЛГАРИЯ ЕООД
Ул. Розова Градина 17, BG-1588,
с. Кривина (Обл.София),
тел.+359 (2) 9625859

