

Rettet die Einhörner!

Ein Kartenspiel für 2 – 5 mutige Spieler ab 6 Jahren
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Spieleautorin: Anja Wrede
Redaktion: Anke Loose

D

Die Einhörner von Centopia sind in Gefahr! Sammelt möglichst viele Einhorntränen, findet gemeinsam alle Teile des goldenen Trumptus und setzt die Waffen der Elfen geschickt ein, um die böse Panthea abwehren zu können!

SPIELINHALT

32 Karten: 6 Trumptuskarten, 3 Ringkarten, 11 Einhorntränenkarten, 6 Elfenarmbandkarten, 6 Schlangenlassokarten
6 Chips: 3 x gelb = Schlangenlasso, 3 x blau = Elfenarmband

SPIELIDEE

Wer mit etwas Glück und Überlegung besonders wertvolle Karten sammeln konnte und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt. Das Spiel endet, wenn alle Teile des Trumptus gefunden worden sind: Die Einhörner können vor Panthea beschützt werden!

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Haltet auch die 6 Chips bereit.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und deckt die oberste Karte des Stapels auf.
Aufgepasst: Wer an der Reihe ist, darf - wenn er möchte - mehrere Karten aufdecken. Doch es kann auch sein, dass er keine einzige bekommt, weil er sich einem Duell mit ungewissem Ausgang stellen muss. Überlegt also gut, wie viel ihr wagen möchtet...

WELCHES MOTIV IST AUF DER AUFGEDECKTEN KARTE ZU SEHEN?



Der Freundschaftsring. Mit diesem Ring rufen die Elfen sich gegenseitig herbei, wenn sie Hilfe brauchen. Der Spieler legt diese Karte vor sich ab und sein Zug endet. Sein linker Nachbar ist an der Reihe.



Der Trumptus. Wenn alle Trumptusteile gefunden sind, können die Einhörner beschützt werden! Die Karte wird offen in der Mitte des Tisches abgelegt: Nach und nach entsteht dort das Trumptusbild. Die Trumptuskarten bleiben von nun an immer offen liegen.
Der Zug des Spielers endet. Liegen Elfen- oder Einhornkarten in der Mitte, darf er sie nehmen und vor sich ablegen. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe.



Ein weinendes Einhorn. Diese Karte bringt besonders später wertvolle Punkte! Sie bleibt bis zum Ende des Zuges offen in der Mitte des Tisches liegen. Der Spieler darf eine weitere Karte aufdecken, wenn er möchte.



Elfe mit Wasserarmband. Diese Karte hilft dem Spieler beim Kampf gegen Panthea. Die Karte bleibt bis zum Ende des Zuges offen in der Mitte des Tisches liegen. Der Spieler darf eine weitere Karte aufdecken, wenn er möchte.

Wer keine weitere Karte mehr aufdecken möchte, darf seinen Zug beenden und alle offenen Elfen- und Einhornkarten nehmen. Sie sind nicht immer ein sicherer Gewinn ...



Ein Schlangenlasso. Nun folgt ein Duell mit Panthea! Doch mit etwas Glück können ihre Schlangenlassos abgewehrt werden ...
Nimm die sechs runden Chips, wirf sie in die Luft und schau, wie oft die grünen und blauen Symbole (Schlangenlasso = grün, geschrumpfter Munkulus = blau) zu sehen sind, wenn die Chips auf dem Tisch gelandet sind.



Mehr blaue als grüne Symbole? Der Spieler hat das Duell gewonnen. Die Schlangenlassokarte wird zur Seite gelegt. Der Spieler darf sich alle offen liegenden Elfen- und Einhornkarten nehmen.



Genauso viele blaue wie grüne Symbole? Hat er eine Elfenkarte in der Mitte oder vor sich, kann er Panthea dennoch abwehren: Die Schlangenlasso- und eine Elfenkarte werden zur Seite gelegt.

Der Spieler darf sich alle übrigen offen liegenden Elfen- und Einhornkarten nehmen.
Hat er keine Elfenkarte, so verliert er leider das Duell.



Weniger blaue als grüne Punkte? Leider verliert der Spieler das Duell.
Die offen liegenden Elfen- Einhorn- und Schlangenlassokarten werden wieder verdeckt und auf den Stapel gelegt. Der ganze Kartenstapel wird gemischt und wieder verdeckt bereitgelegt.

Nach dem Duell endet der Zug des Spielers. Die Chips werden bis zum nächsten Duell zur Seite gelegt. Wird ein Schlangenlasso aufgedeckt und es liegt noch keine Elfen- oder Einhornkarte offen? Das Schlangenlasso wird verdeckt unter den Kartenstapel geschoben.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELENDE
Das Spiel endet, wenn alle sechs Trumptuskarten aufgedeckt sind: Die Einhörner können beschützt werden! Liegen nun noch Elfen- oder Einhornkarten in der Mitte, bekommt sie der Spieler, der sie aufgedeckt hat. Dann zählt jeder die Punkte, die auf den gesammelten Karten zu sehen sind: Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt! Haben mehrere Spieler eine gleich hohe Punktzahl, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Einhorntränen gesammelt hat.



Sauvez les licornes !

Un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs courageux à partir de 6 ans
Durée du jeu env. 15 min
Auteur de jeux : Anja Wrede
La rédaction: Anke Loose

F

Les licornes de Centopia sont en danger ! Recueillez autant de larmes de licornes que possible, trouvez ensemble toutes les parties constituant le trumptus d'or et servez-vous avec adresse des armes des elfes pour parer aux attaques de la méchante Panthéa !

CONTENU DU JEU
32 cartes : 6 cartes trumptus, 3 cartes bague, 11 cartes larmes de licornes, 6 cartes bracelet d'elfe, 6 cartes lasso serpent
6 jetons : 3 jaunes = lasso serpent, 3 bleus = bracelet elfe

IDÉE DU JEU

Gagne, qui arrive à recueillir - avec un peu de chance et de réflexion - des cartes particulièrement précieuses et à obtenir le maximum de points. Le jeu s'achève lorsque tous les éléments constituant le trumptus ont été retrouvés : les licornes peuvent être alors protégées contre Panthéa !

PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les cartes et mettez-les à disposition, face cachée, sous forme de pile. Tenez également les 6 jetons à portée de la main.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence et retourne la carte se trouvant tout en haut de la pile.
Attention : quand son tour est arrivé, un joueur peut retourner plusieurs cartes, s'il le désire. Mais il peut lui arriver de n'en avoir aucune, s'il doit se livrer à un duel dont l'issue s'avère incertaine. Donc, réfléchissez bien, avant d'agir ...

QUEL MOTIF MONTRE LA CARTE RETOURNÉE ?



La bague de l'amitié. Cette bague vous permet d'appeler les elfes à l'aide, si vous en avez besoin.
Le joueur pose cette carte devant lui et son tour est terminé. Son voisin de gauche prend la relève.



Le trumptus. Les licornes sont protégées dès que toutes les parties du trumptus ont été rassemblées ! La carte est posée, face visible, au milieu de la table : l'image du trumptus d'or (brisé en 22 morceaux) apparaît petit à petit. Dès à présent, les cartes trumptus restent toujours face visible. Le tour du joueur prend fin. Si des cartes elfes et licornes se trouvent au milieu, le joueur peut les prendre et les déposer devant lui. Après quoi, son voisin de gauche prend la relève.



Une licorne en pleurs. Cette carte rapporte plus tard des points précieux ! Elle reste, face visible, au milieu de la table, jusqu'à la fin du tour. S'il le souhaite, le joueur peut retourner une carte supplémentaire.



Elfe avec bracelet. Cette carte aide le joueur à lutter contre Panthéa. Elle reste, face visible, au milieu de la table, jusqu'à la fin du tour. S'il le souhaite, le joueur peut retourner une carte supplémentaire.

Si un joueur ne souhaite plus retourner de carte supplémentaire, il achève son tour et prend toutes les cartes elfes et licornes posées face visible. Il faut avouer, qu'elles ne constituent pas toujours un gain sûr ...



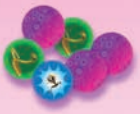
Un lasso serpent. Signe de duel avec Panthéa ! Avec un peu de chance, les attaques de vos lassos serpents peuvent être repoussées... Prenez les six jetons ronds, lancez-les en l'air et regardez ensuite, lorsque les jetons ont atterri sur la table, combien de symboles verts et bleus ils indiquent (vert = lasso serpent, bleu = munculus miniaturisé).



Plus de bleus que de verts ? Le joueur a remporté le duel. La carte lasso serpent est mise de côté. Le joueur peut ramasser toutes les cartes d'elfes et de licornes retournées.



Autant de bleus que de verts ? S'il a une carte elfe au milieu et devant lui, le joueur peut repousser Panthéa : la carte lasso serpent et la carte elfe sont mises de côté. Le joueur peut ramasser toutes les autres cartes d'elfes et de licornes retournées.
S'il n'a pas de carte elfe, il perd le duel.



Moins de bleus que de verts ? Pas de chance. Le joueur perd le duel.
Les cartes elfes, licornes et lassos serpents retournées sont reposées, face cachée, sur la pile. La pile de cartes est de nouveau mélangée et remise à disposition, face cachée.

Après le duel, le tour du joueur s'achève. Les jetons sont mis de côtés pour le prochain duel. Si un lasso serpent est retourné sans qu'une carte elfe ou licorne ne soit présente, le lasso serpent est glissé, face cachée, sous la pile de cartes.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Salvate gli unicorni!

Un gioco a carte per 2 – 5 coraggiosi giocatori da 6 anni in su
Durata del gioco: circa 15 minuti
Gioco autore: Anja Wrede
Redazione: Anke Loose

I

Gli unicorni di Centopia sono in pericolo! Raccogliete il maggior numero di lacrime di unicorno, trovate insieme tutti i pezzi del Trumptus, la magica tromba d'oro, e utilizzate bene le armi degli elfi per difendervi dalla malvagia Pantea.

MATERIALE DI GIOCO
32 carte: 6 carte Trumptus, 3 carte Anello, 11 carte Lacrime di unicorno, 6 carte Bracciali degli elfi, 6 carte Lazo serpente
6 gettoni: 3 gialli = lazo serpente, 3 blu = bracciale elfi

PRINCIPIO DI GIOCO

Vince il giocatore che, con un pizzico di fortuna, riesce a conquistare le carte di maggior valore ottenendo così il punteggio più alto. Il gioco termina quando sono state trovati tutti i pezzi del Trumptus: gli unicorni possono ora essere protetti da Pantea!

PREPARATIVI

Mischiate le carte e mettetele coperte in un mazzo al centro del tavolo. Tenete pronti anche i 6 gettoni.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane, che scopre la prima carta in cima al mazzo.
Attenzione: il giocatore di turno può, se vuole, scoprire più carte. Ma può anche accadere che non riesca a conquistarne nemmeno una, perchè il duello che dovrà affrontare potrebbe avere un esito incerto. Quindi, riflettete bene fino a quanto potete osare...

QUALE MOTIVO E' RAFFIGURATO SULLA CARTA SCOPERTA?



L'Anello dell'Amicizia. Con questo anello, gli elfi si chiamano quando hanno bisogno di aiuto.
Il giocatore mette questa carta davanti a sé ed il suo turno di gioco termina. Il turno passa quindi al giocatore alla sua sinistra.



Il Trumptus. Gli unicorni saranno al sicuro solo dopo che saranno stati trovati tutti i pezzi del Trumptus! La carta viene posata scoperta al centro del tavolo. Poco alla volta, l'immagine del Trumptus si ricompone (le carte corrispondono ai 22 frammenti della magica tromba d'oro). Da questo momento in poi, le carte del Trumptus trovate restano sempre scoperte.
Il turno del giocatore termina. Se al centro del tavolo vi sono delle carte degli elfi e degli unicorni, il giocatore potrà prenderle e metterle davanti a sé. Il turno passa quindi al giocatore alla sua sinistra.



Unicorno piangente. Questa carta porta dei punti preziosi specialmente alla fine del gioco! Resta scoperta al centro del tavolo fino alla fine del turno di gioco. Il giocatore, se vuole, può scoprire un'altra carta.



Elfi con bracciale. Questa carta aiuta il giocatore nella lotta contro Pantea. La carta resta scoperta al centro del tavolo fino alla fine del turno di gioco. Il giocatore, se vuole, può scoprire un'altra carta.

Se non vuole scoprire altre carte, può terminare il suo turno di gioco e prendere tutte le carte degli elfi e degli unicorni scoperte. Non sempre sono una conquista sicura...



Lazo serpente. Ora inizia il duello con Pantea! Ma con un po' di fortuna potrete difendervi dal suo lazo serpente ...
Il giocatore prende i sei gettoni rotondi, li lancia in aria e, quando saranno ricaduti sul tavolo, controlla quanti simboli verdi e quanti simboli blu raffigurano (lazo serpente = verde, guerriero Munculus = blu).



I simboli blu sono più dei simboli verdi? Il giocatore ha vinto il duello. La carta del lazo serpente viene messa da parte. Il giocatore può prendersi tutte le carte degli elfi e degli unicorni scoperte.



I simboli blu sono tanti quanto i simboli verdi? Se c'è una carta degli elfi al centro del tavolo o davanti al giocatore, questi può difendersi comunque da Pantea: vengono messe da parte la carta lazo serpente e una carta degli elfi. Il giocatore può prendersi tutte le restanti carte degli elfi e degli unicorni scoperte.
Se il giocatore non ha alcuna carta degli elfi, perde il duello.



I simboli blu sono meno dei simboli verdi? Purtroppo il giocatore perde il duello.
Le carte lazo serpente, elfi e unicorni scoperte vengono nuovamente girate (coperte) e rimesse nel mazzo. Si mischia tutto il mazzo di carte e lo si rimette coperto pronto per proseguire il gioco.

Dopo il duello, il turno del giocatore termina. I gettoni vengono messi da parte fino al duello successivo. E se si scopre una carta lazo serpente e non ci sono ancora carte scoperte di elfi e unicorni? La carta lazo serpente viene nuovamente coperta e rimessa sotto al mazzo.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando saranno state scoperte tutte le carte del Trumptus: gli unicorni sono finalmente salvi! Se a questo punto al centro del tavolo sono rimaste delle carte degli elfi o degli unicorni, queste vanno tutte al giocatore che le ha scoperte. Quindi si contano i punti raffigurati sulle carte conquistate. Vince il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti! Se più giocatori totalizzano lo stesso punteggio (parità) vince chi ha conquistato più lacrime di unicorni.



© 2012 Lucky Punch,
Rainbow,
March Entertainment.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

51268