

Mia and me



FUNTOPIA



Ein spannendes Spiel für 2 bis 5 Mia and me Fans ab 5 Jahren von Alain Rivollet.
Spieldauer: ca. 15 min

Nach dem Sieg über Panthea herrscht endlich Frieden in Centopia. Doch dann taucht plötzlich eine Zirkusinsel namens Funtopia auf, die dem lustigen Zirkusdirektor Rixel gehört. Noch ahnt keiner die Gefahr die Centopia bald wieder einholen wird. Die Elfen befürchten bereits, dass Rixel die Tiere auf seiner Insel gefangen hält. Schon bald finden sie heraus, dass der lustige Zirkusdirektor von einem mächtigen Dunkel-Elf aus Dystopia geschickt wurde. Er soll ein Einhorn mit Flügeln nach Dystopia zurück bringen. Gurga, Gargona und Tukito sollen ihn dabei unterstützen.

Helft Mia und ihren Freunden, die Einhörner vor Rixels Gefangenschaft zu schützen, die Gefahr aus Centopia zu verbannen und das Böse zu besiegen!

Spielmaterial

20 Einhörner-Chips
(5x pink, 5x gelb, 5x rot, 5x grün –
je ein besonderes Einhorn mit
einem Glitzerrahmen)



1 Spielplan

5 Charakterkarten
(Mia, Yuko, Mo,
Simo, Rixel)

4 Aktionskarten
(Gurga, Gargona,
Tukito, Dunkel-Elf)

1 Würfel

4 Spielfiguren mit Standfuß
(Gurga, Gargona, Tukito, Dunkel-Elf)

Spielvorbereitung

Drückt vorsichtig alle Pappteile aus den Stanztafeln und steckt die Spielfiguren in die Standfüße.



Grundregel für 2-4 Spieler

Für diese Regel benötigt ihr **nicht** die 4 Aktionskarten sowie die Rixel Charakterkarte.

Mischt die 4 übrigen Charakterkarten und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Jeder Spieler zieht eine Charakterkarte. Nicht benötigte Karten werden wieder zurück in die Schachtel gelegt.

Die Charakterkarten haben einen farbigen Rahmen. Dieser Rahmen zeigt an, welche Einhörner ihr beschützen müsst (Mia-Pink, Yuko-Gelb, Mo-Rot, Simo-Grün). Jeder Spieler nimmt sich nun seine zu beschützenden Einhörner und los geht es!

Bei 2 Spielern legt jeder Spieler 5 Einhörner auf das Spielbrett

Bei 3 Spielern legt jeder Spieler 4 Einhörner auf das Spielbrett

Bei 4 Spielern legt jeder Spieler 3 Einhörner auf das Spielbrett

Der jüngste Spieler beginnt und setzt ein Einhorn auf ein Feld auf dem Spielplan. Danach legt ihr reihum je ein Einhorn auf ein beliebiges freies Feld bis alle Einhörner verteilt sind.



Das besondere Einhorn sollte immer dabei sein! Es ist mit einem Glitzerrahmen gekennzeichnet.



Die 4 Spielfiguren setzt ihr auf die vier Felder, die mit dem gelben Pfeil gekennzeichnet sind. Die Spielfiguren sind eure Gegenspieler.



Bevor ein Gegenspieler auf ein Feld gezogen wird, zieht ihn auf das Feld mit dem großen gelben Pfeil.

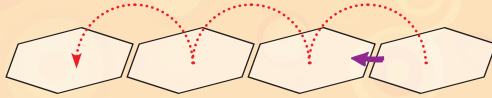
Spielbeginn

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.


Wenn du am Zug bist:

1. Versetze eines deiner Einhörner auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan
2. Würfle ...
3. ... und rücke den ersten Gegenspieler so viele Felder weiter, wie die Würfel-Augen zeigen. Der Pfeil auf dem Feld, von dem der Gegenspieler startet, gibt

die Richtung an, in die der Gegenspieler ziehen muss. Zeigt das Feld, von dem aus losgezogen wird, einen Pfeil waagrecht nach links und der Würfel zeigt 3 Augen, dann zieht der Gegenspieler 3 Felder waagrecht nach links.



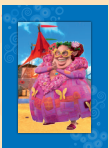
Auf welchem Feld ist der Gegenspieler gelandet?

- Ist er auf einem freien Feld gelandet, passiert nichts, und das Spiel geht wie gehabt weiter. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt. Er lässt den gleichen Gegenspieler nach Würfelaußen und Pfeilrichtung weiterziehen.
- Verlässt er das Spielfeld, weil die Würfelzahl und die Pfeilrichtung ihn aus den Feldern hinauswerfen, wird er auf einem Feld mit dem gelben X gesetzt und stellt somit keine Bedrohung mehr dar. Der nächste Gegenspieler wird zu dem großen gelben Pfeil gezogen. Das Spiel wird mit dem nächsten Spieler fortgesetzt. 
- Der Spieler landet auf einem Feld, auf dem sich ein Einhorn befindet, so wird das Einhorn gefangen und muss vom Spielfeld genommen werden. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn auch der vierte und letzte Gegenspieler aus dem Spielfeld verbannt wurde. Ihr habt es geschafft, Centopia aus der Gefahr zu bringen. Wer dann noch die meisten Einhörner auf dem Spielfeld hat, ist der Sieger des Spiels. Die besonderen Einhörner zählen 2 Punkte, alle anderen 1 Punkt.

Erweiterte Regeln für 3 bis 5 Spieler



Für diese Regel benötigt ihr das komplette Spielmaterial (inklusive der Rixel Charakterkarte und der 4 Aktionskarten).

Die Rixel-Karte muss in jedem Spiel dabei sein.

Spielvorbereitung

Wie in der Grundregel zieht jeder Spieler eine Charakterkarte, die festlegt, wer welche Elfe spielt und welche dazugehörigen Einhörner er beschützt.

Derjenige, der die Rixel-Karte zieht, setzt die 4 Gegenspieler beliebig auf die Felder mit dem gelben Pfeil, nimmt sich die 4 Aktionskarten und legt sie mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Er kann sich diese aber jederzeit ansehen.

Die anderen Elfen-Spieler nehmen sich wieder die zu ihren Charakterkarten passenden Einhörner.

Bei 3 Spielern (Rixel-Spieler + 2 Elfen-Spieler) setzt jeder Spieler 5 Einhörner auf das Spielfeld

Bei 4 Spielern (Rixel-Spieler + 3 Elfen-Spieler) setzt jeder Spieler 4 Einhörner auf das Spielfeld

Bei 5 Spielern (Rixel-Spieler + 4 Elfen-Spieler) setzt jeder Spieler 3 Einhörner auf das Spielfeld

Das besondere Einhorn sollte immer dabei sein!

Die Einhörner werden nun reihum beliebig auf das Spielfeld gesetzt. Jetzt kann es losgehen! Der jüngste Elfen-Spieler, beginnt. Dann wird abwechselnd gespielt (1. Elfen-Spieler, Rixel-Spieler, 2. Elfen-Spieler, Rixel-Spieler usw.).

Ist ein Einhorn-Spieler am Zug, bewegt er eines seiner zu beschützenden Einhörner auf ein beliebiges freies Feld. Dann ist der Rixel-Spieler am Zug.

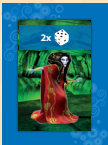
Bevor der Rixel-Spieler würfelt, muss er entscheiden, ob er eine Aktionskarte der jeweiligen Spielfigur spielt oder einen einfachen Spielzug ausführt. Spielt er eine **Aktionskarte ...**

1. ... würfelt er ...
2. ... und zieht die Spielfigur der Aktionskarte in Pfeilrichtung.
3. Ist er auf dem Feld angekommen, spielt er die Aktionskarte.



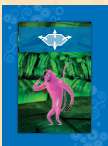
Gurga

Rixel befiehlt Gurga, die Feuergongos auszuspucken. So erlangt er eine größere Reichweite. Die gewürfelte Augenzahl wird um eine erhöht. Aus der Augenzahl 1 wird 2, aus 2 wird 3 und aus 3 wird 4.



Gargona

Sie ist gerissen, schnell und eine gnadenlose Gegnerin im Kampf. Wenn diese Aktionskarte gespielt wird, darf Rixel 2x Würfeln und sich für eine der gewürfelten Augenzahlen entscheiden.



Tukito

Er ist sehr flexibel und kann schnell die Richtung wechseln. Bevor der Rixel-Spieler würfelt, sagt er eine Laufrichtung an. Diese muss nicht den vorgegebenen Pfeilen entsprechen.



Dunkel-Elf

Kommt der Dunkel-Elf zum Einsatz, darf Rixel ein Einhorn auf ein direkt angrenzendes Feld versetzen.

Die Aktionskarten dürfen nur 1 mal je Spielfigur gespielt werden.

Spielt er keine Aktionskarte, würfelt er und rückt eine Spielfigur so viele Felder in Pfeilrichtung vor wie der Würfel angibt.

Auf welchem Feld ist der Gegenspieler gelandet?

- Ist er auf einem freien Feld gelandet, passiert nichts, und das Spiel geht wie gehabt weiter. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt. Er lässt den gleichen Gegenspieler nach Würfelaugen und Pfeilrichtung weiterziehen.
- Verlässt er das Spielfeld, weil die Würfelzahl und die Pfeilrichtung ihn aus den Felder hinauswirft, wird er auf einem Feld mit dem gelben X gesetzt und stellt somit keine Bedrohung mehr dar. Der nächste Gegenspieler wird zu dem gelben Pfeil gezogen. Das Spiel wird mit dem nächsten Spieler fortgesetzt.
- Der Spieler landet auf einem Feld, auf dem sich ein Einhorn befindet, so wird das Einhorn gefangen und muss vom Spielfeld genommen werden. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es darf erst ein neuer Gegenspieler auf das Spielfeld gebracht werden, wenn der vorherige aus Centopia verbannt wurde.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der vierte und letzte Gegenspieler aus Centopia verbannt wurde und nicht mehr auf dem Spielfeld sein Unwesen treibt. Der Rixel-Spieler gewinnt, wenn er sechs oder mehr Einhörner fangen konnte. Wenn er das nicht geschafft hat, gewinnt der Spieler, der die meisten Einhörner auf dem Spielfeld hat und diese somit vor Rixels Gefangenschaft retten konnte. Die besonderen Einhörner zählen 2 Punkte alle anderen 1 Punkt.



Un jeu passionnant d'Alain Rivollet pour 2 à 5 fans de Mia and me à partir de 5 ans.
Durée de la partie : env. 15 min

Après la victoire contre Panthea, la paix règne enfin à Centopia. Mais soudain apparaît une île-cirque appelée Funtopia. Son propriétaire est le joyeux directeur du cirque, Rixel. Personne ne se doute encore que le danger va bientôt revenir à Centopia. Mais bientôt, les elfes craignent que Rixel ne retienne les animaux prisonniers sur son île. Ils découvrent rapidement que l'amusant directeur du cirque a en fait été envoyé par un puissant elfe noir de Dystopia. Il a pour mission de ramener à Dystopia une licorne ailée, avec l'aide de Gurga, Gargona et Tukito.

Aidez Mia et ses amis à sauver les licornes de la captivité sur l'île de Rixel, à éloigner le danger de Centopia et à vaincre le mal !

Matériel



Préparatifs

Séparez avec précaution toutes les parties en carton du tableau prédécoupé et enfoncez les silhouettes sur les socles pour former les pions.



Règles de base pour une partie de 2 à 4 joueurs

Pour jouer avec ces règles, vous n'avez **pas besoin** des 4 cartes d'action ni de la carte de personnage de Rixel.

Mélangez les 4 autres cartes de personnage et faites-en une pile, face cachée. Chaque joueur pioche une carte de personnage. Remettez les cartes non utilisées dans la boîte du jeu.

Les cartes de personnage ont un cadre coloré. La couleur de ce cadre indique quelles licornes vous devez protéger (Mia-rose, Yuko-jaune, Mo-rouge, Simo-vert). Chaque joueur prend les licornes qu'il doit protéger. Et c'est parti !

Pour une partie à 2 joueurs, chaque joueur doit poser 5 licornes sur le plateau. Pour une partie à 3 joueurs, chaque joueur doit poser 4 licornes sur le plateau. Pour une partie à 4 joueurs, chaque joueur doit poser 3 licornes sur le plateau.

Le joueur le plus jeune commence. Il pose une licorne sur une case du plateau de jeu. Ensuite, à tour de rôle, vous posez chacun une licorne sur une case vide de votre choix, jusqu'à ce que toutes les licornes aient été placées.



La licorne spéciale doit forcément en faire partie ! Elle se distingue par son cadre brillant.



Posez les 4 pions sur les quatre cases indiquées par une flèche jaune. Les pions sont vos adversaires.



Avant qu'un adversaire ne soit déplacé sur une case, placez-le sur la case avec la grosse flèche jaune.

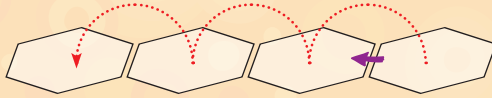
Début de la partie

C'est le joueur le plus jeune qui commence, ensuite on continue à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour :

1. Déplace l'une de tes licornes sur une case vide de ton choix sur le plateau de jeu ;
2. lance le dé ...
3. ... et déplace un premier adversaire du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé. La flèche qui se trouve sur la case d'où part l'adversaire montre la direction dans laquelle cet adversaire doit être déplacé. Si

par exemple la case d'où il part possède une flèche horizontale orientée vers la gauche et que le dé est tombé sur le chiffre 3, le pion doit être déplacé horizontalement de 3 cases vers la gauche.



Sur quelle case l'adversaire arrive-t-il ?

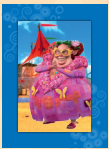
- S'il arrive sur une case vide, il ne se passe rien et le jeu continue normalement. C'est maintenant le tour du joueur suivant, qui lance le dé. Il déplace le même adversaire, en fonction du résultat obtenu au dé et de la direction de la flèche.
- Si l'adversaire sort du plateau de jeu parce que le nombre obtenu au dé et la direction de la flèche l'amènent en dehors des cases, il faut le placer sur une case avec un X jaune. Cela signifie qu'il ne représente plus une menace. L'adversaire suivant est placé sur la case avec la grosse flèche jaune. Puis le jeu continue, c'est le tour du joueur suivant.
- Si l'adversaire arrive sur une case où se trouve une licorne, la licorne est capturée et doit donc être retirée du plateau de jeu. C'est maintenant au joueur suivant de jouer.



Fin de la partie

La partie se termine lorsque le quatrième et dernier adversaire a été chassé hors du plateau de jeu. Vous avez réussi à écarter le danger de Centopia ! Le joueur à qui il reste le plus de licornes sur le plateau de jeu gagne la partie. Les licornes spéciales comptent double.

Règles élargies pour une partie de 3 à 5 joueurs



Pour jouer avec ces règles, vous avez besoin de tout le matériel du jeu (y compris la carte de personnage de Rixel et les 4 cartes d'action).

La carte de Rixel doit forcément être utilisée pendant la partie.

Préparatifs

Comme dans les règles de base, chaque joueur pioche une carte de personnage, celle-ci indique à chacun le rôle de quel elfe il joue et quelles licornes il doit protéger.

Le joueur qui a pioché la carte de Rixel répartit les 4 pions des adversaires comme il le souhaite sur les cases avec une flèche jaune, prend les 4 cartes d'action et les pose devant lui, face tournée vers le bas. Mais il pourra les regarder à tout moment.

Les autres joueurs, qui jouent le rôle des elfes, prennent les licornes de la couleur qui correspond à leur personnage.

Pour une partie à 3 joueurs (Rixel + 2 elfes), chaque joueur doit poser 5 licornes sur le plateau.

Pour une partie à 4 joueurs (Rixel + 3 elfes), chaque joueur doit poser 4 licornes sur le plateau.

Pour une partie à 5 joueurs (Rixel + 4 elfes), chaque joueur doit poser 3 licornes sur le plateau.

La licorne spéciale doit forcément en faire partie !

Posez les licornes à tour de rôle sur des cases de votre choix du plateau de jeu. Maintenant, la partie peut commencer ! C'est le joueur le plus jeune parmi ceux qui jouent un elfe qui commence. Vous jouerez ensuite en alternance entre Rixel et les elfes (1^{er} joueur-elfe, joueur de Rixel, 2^{ème} joueur-elfe, joueur de Rixel, et ainsi de suite).

Lorsque c'est le tour d'un joueur-elfe, celui-ci déplace l'une des licornes qu'il doit protéger sur une case vide de son choix. Puis c'est le tour du joueur de Rixel.

Avant de jeter le dé, le joueur de Rixel doit décider s'il veut exécuter un tour normal ou s'il veut jouer une carte d'action correspondant à un pion. S'il décide d'utiliser une **carte d'action** :

1. Il lance le dé ...
2. ... et déplace le pion correspondant à la carte d'action dans la direction indiquée par la flèche.
3. Une fois arrivé sur sa nouvelle case, il utilise la carte d'action.



Gurga

Rixel ordonne à Gurga de cracher des boules de feu. Il dispose ainsi d'une plus grande portée d'action. On ajoute 1 au chiffre indiqué par le dé après le lancer. Si le dé est tombé sur 1, le résultat à prendre en compte est 2 ; si le dé est tombé sur 2, c'est 3 ; si le dé est tombé sur 3, c'est 4.



Gargona

Elle est rusée, rapide et c'est une combattante implacable. Lorsque cette carte d'action est utilisée, Rixel peut lancer le dé 2 fois et choisir entre les deux nombres obtenus au dé.



Tukito

Il est très souple et peut changer de direction rapidement. Avant de lancer le dé, Rixel annonce la direction de son choix pour le déplacement. Celle-ci ne doit pas forcément correspondre aux flèches.



Elfe noir

Si c'est l'elfe noir qu'il fait intervenir, Rixel peut déplacer une licorne sur une case voisine de celle où elle se trouvait.

Les cartes d'action ne peuvent être utilisées qu'1 fois par pion.

Si le joueur de Rixel **n'utilise pas de carte d'action**, il lance le dé et déplace un pion du nombre de cases indiqué par le dé dans la direction correspondant à la flèche.

Sur quelle case le pion arrive-t-il ?

- S'il arrive sur une case vide, il ne se passe rien et le jeu continue normalement. C'est maintenant le tour du joueur suivant, qui lance le dé. Il déplace le même adversaire, en fonction du résultat obtenu au dé et de la direction de la flèche.
- Si le pion sort du plateau de jeu parce que le nombre obtenu au dé et la direction de la flèche l'amènent en dehors des cases, il faut le placer sur une case avec un X jaune. Cela signifie qu'il ne représente plus une menace. L'adversaire suivant est placé sur la case avec la grosse flèche jaune. Puis le jeu continue, c'est le tour du joueur suivant.
- Si le pion arrive sur une case où se trouve une licorne, la licorne est capturée et doit donc être retirée du plateau de jeu. C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

On ne peut introduire un nouvel adversaire sur le plateau de jeu qu'une fois que le précédent a été chassé hors de Centopia.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le quatrième et dernier adversaire a été chassé hors du plateau de jeu et ne peut donc plus sévir à Centopia. Le joueur de Rixel gagne s'il a réussi à capturer six licornes ou plus. S'il n'y est pas parvenu, c'est le joueur à qui il reste le plus de licornes sur le plateau de jeu – et qui a donc sauvé celles-ci de la captivité – qui gagne la partie. Les licornes spéciales comptent double.



Un gioco accattivante per 2 a 5 fan di Mia and me dai 5 anni di Alain Rivollet.

Durata del gioco: ca. 15 min

Dopo la vittoria su Panthea, in Centopia regna finalmente la pace. All'improvviso però appare un'isola-circo di nome Funtopia che appartiene al divertente direttore di circo Rixel. Nessuno riesce ancora a intuire il pericolo che sta per cadere su Centopia. Gli elfi temono già che Rixel tenga prigionieri gli animali sulla sua isola. Ben presto scopriranno che il divertente direttore è stato mandato da un potente elfo tenebroso di Dystopia con il compito di riportare un unicorno con le ali a Dystopia. Gurga, Gargona e Tukito sono al suo fianco per sostenerlo.

Aiutate Mia e i suoi amici a proteggere gli unicorni dalla progionia di Rixel, a bandire il pericolo da Centopia e a sconfiggere il male!

Contenuto



Preparativi

Staccate cautamente tutte le parti di cartone dalle tavolette e conficcate i segnalini nei piedi predisposti.



Regola base per 2-4 giocatori

Per questa regola **non** servono né le 4 carte azioni, né la carta personaggio di Rixel.

Mescolate le altre 4 carte personaggi e deponetele coperte a forma di mazzo. Ogni giocatore pesca una carta personaggio. Le carte che non servono vanno rimesse nel cartone.

Le carte personaggi hanno una cornice colorata. Questa cornice indica quali unicorni dovete proteggere (Mia- fucsia, Yuko- giallo, Mo- rosso, Simo- verde). Ogni giocatore prende i suoi unicorni da proteggere e via!

Se giocate in 2, ognuno depone 5 unicorni sul tabellone

Se giocate in 3, ognuno depone 4 unicorni sul tabellone

Se giocate in 4, ognuno depone 3 unicorni sul tabellone

Il giocatore più giovane comincia e depone un unicorno su una casella del tabellone. Poi continuate a giro e ognuno depone sempre un unicorno su una casella libera fin quando non avrete distribuito tutti gli unicorni.



*L'unicorno speciale deve sempre partecipare al gioco!
È contrassegnato con una cornice luccicante.*



Ponete i 4 segnalini sulle quattro caselle contrassegnate con la freccia gialla. I segnalini sono i vostri avversari.



Prima di muovere un segnalino su una casella, dovete muoverlo sulla casella con la freccia gialla grande.

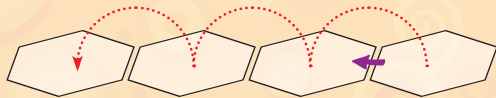
L'apertura del gioco

Si parte dal giocatore più giovane, proseguendo poi in senso orario.

Al tuo turno:

1. Sposti uno dei tuoi unicorni su una casella libera del tabellone,
2. lanci il dado ...
3. ... e avanzi col primo avversario di tante caselle quante indicate dal dado. La freccia sulla casella da cui parte l'avversario indica la direzione nella quale l'avversario deve muovere. Se la casella da cui si parte riporta una freccia

orizzontale a sinistra e il dado indica un 3, allora l'avversario avanza di tre caselle a sinistra.



Su quale casella è finito l'avversario?

- Se è finito su una casella libera, non succede niente, e il gioco continua come di consueto. Ora tocca al prossimo giocatore. Questi lancia il dado e muove sempre lo stesso avversario secondo il numero sul dado e la direzione indicata dalla freccia.
- Se abbandona il tabellone, perché il numero lanciato e la direzione della freccia lo sbattono fuori dalle caselle, allora va posto su una casella con la X gialla e non rappresenta più nessuna minaccia. Il prossimo avversario va spostato sulla freccia gialla grande. Segue dunque il turno del prossimo giocatore.
- Se finisce su una casella con un unicorno, l'unicorno è catturato e va tolto dal tabellone. Segue il turno del prossimo giocatore.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena anche il quarto e ultimo avversario sarà cacciato dal tabellone. Siete riusciti a salvare Centopia dal pericolo. E chi avrà il maggior numero di unicorni sul tabellone, avrà vinto la partita. Gli unicorni speciali valgono 2 punti, tutti gli altri 1 punto.

Regole estese per 3 a 5 giocatori



Per questa regola vi serve l'intero materiale del gioco (includere la carta personaggio Rixel e le 4 carte azioni).

La carta Rixel deve essere presente in ogni partita.

Preparativi

Come di consueto, ognuno pesca una carta personaggio che determina quale elfo rappresenta e quali rispettivi unicorni deve proteggere.

Chi pesca la carta Rixel dispone i 4 avversari a suo piacere sulle caselle con la freccia gialla, prende le 4 carte azioni e le depone coperte davanti a sé. Egli può comunque guardarle in ogni tempo.

Gli altri giocatori elfi prendono nuovamente gli unicorni corrispondenti alle loro carte personaggi.

Se giocate in 3 (Rixel + 2 elfi), ognuno depone 5 unicorni sul tabellone
Se giocate in 4 (Rixel + 3 elfi), ognuno depone 4 unicorni sul tabellone
Se giocate in 5 (Rixel + 4 elfi), ognuno depone 3 unicorni sul tabellone

L'unicorno speciale deve sempre partecipare al gioco!

A giro, gli unicorni vanno disposti a piacere sul tabellone. E finalmente si parte!
Il giocatore elfo più giovane comincia, poi si prosegue a turni (il primo giocatore elfo, poi il giocatore che è Rixel, segue il secondo giocatore elfo, poi di nuovo il giocatore che è Rixel, ecc.).

Al suo turno, il giocatore unicorno muove uno dei suoi unicorni da proteggere su una casella libera qualsiasi. Poi segue il turno del giocatore di Rixel.

Prima che il giocatore di Rixel lancia il dado, deve decidere se giocare una carta azione o se eseguire una mossa semplice. Se gioca una **carta azione**, ...

1. ... lancia il dado ...
2. ... e muove il rispettivo segnalino della carta azione in direzione della freccia.
3. Appena è arrivato sulla casella, gioca la carta azione.



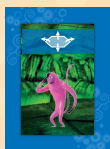
Gurga

Rixel comanda a Gurga di sputare i gongo di fuoco. In tal modo ottiene un raggio d'azione più grande. Il numero lanciato aumenta di uno. L'1 diventa un 2, il 2 diventa un 3 e il 3 diventa un 4.



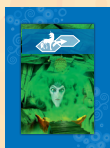
Gargona

Lei è astuta, veloce e un avversario spietato nella lotta. Se si gioca questa carta, Rixel può lanciare il dado 2 volte e scegliere uno dei due numeri lanciati.



Tukito

Lui è molto flessibile e riesce velocemente a cambiare direzione. Prima che il giocatore di Rixel lancia il dado, annuncia la direzione della sua mossa. Questa non deve necessariamente corrispondere alle frecce stabilite.



L'elfo oscuro

Se Dark Elf entra in azione, Rixel può spostare un unicorno su una casella adiacente.

Le carte azioni possono essere giocate soltanto 1 volta per ogni segnalino.

Se non gioca nessuna carta azione, lancia il dado e muove un segnalino in direzione della freccia secondo il numero indicato dal dado.

Su quale casella è finito l'avversario?

- Se è finito su una casella libera, non succede niente, e il gioco continua come di consueto. Ora tocca al prossimo giocatore. Questi lancia il dado e muove sempre lo stesso avversario secondo il numero sul dado e la direzione indicata dalla freccia.
- Se abbandona il tabellone, perché il numero lanciato e la direzione della freccia lo sbattono fuori dalle caselle, allora va posto su una casella con la X gialla e non rappresenta più nessuna minaccia. Il prossimo avversario va spostato sulla freccia gialla. Segue dunque il turno del prossimo giocatore.
- Se finisce su una casella con un unicorno, l'unicorno è catturato e va tolto dal tabellone. Segue il turno del prossimo giocatore.

Non è permesso porre un nuovo avversario sul tabellone, fin quando quello precedente non è ancora stato bandito da Centopia.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena anche il quarto e ultimo avversario sarà bandito da Centopia e non imperversa più sul tabellone. Il giocatore che è Rixel vince, se avrà catturato sei o più unicorni. Se non ci sarà riuscito, vince il giocatore che ha il maggior numero di unicorni sul tabellone e avrà dunque salvato più unicorni dalla prigionia di Rixel. Gli unicorni speciali valgono 2 punti, tutti gli altri 1.

40570

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

© 2015 Hahn & m4e Productions, Rainbow
www.mia-and-me.com

