

NL Regenboogeenhoornen

Inhoud:

50 kaarten, 1 legpuzzelspelbord, 4 eenhoornpionnen, 4 houders voor de pionnen, 1 spelstuk met daarop pot met goud

Beginnen

- Monteer het legpuzzelspelbord. Plaattst het spelstuk met de pot met goud op de pot met goud aan het einde van de regenboog.
- Iedere speler kiest een eenhoornpion. Steek de eenhoorn in de bijbehorende houder en plaats deze vervolgens op de wolke aan het begin van de regenboog.
- Scheid de kaarten met een kop van die met een staart. **Kaarten met een kop** – schud deze en leg ze met de beeldzijde naar beneden op een stapel. **Kaarten met een staart** – spreid deze kaarten met de beeldzijde naar beneden op de tafel (inclusief de kaarten met een grijze, verdrietige regenwolk erop).
- Deel aan iedere speler zes kaarten met een kop uit van de stapel. De spelers leggen deze met de beeldzijde naar boven voor zich op tafel. **OPMERKING:** als er minder dan 4 spelers zijn, worden de resterende kaarten met een kop aan het spel onttrokken.

Doel

De eerste speler zijn die op correcte wijze zes eenhoorns heeft weten te maken en de pot met goud aan het einde van de regenboog heeft bereikt.

Spelregels

- De jongste speler begint door een kaart met een staart om te keren.
- Als de kaart met een staart dezelfde kleur heeft als een van je kaarten met een kop, leg de twee kaarten dan bij elkaar om een complete eenhoorn te maken **EN** verplaats je eenhoornpion een vakje naar voren op het regenboogbord. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Als de kaart met een staart **niet** dezelfde kleur heeft als een van je kaarten met een kop, laat deze dan aan de andere spelers zien en leg deze weer terug op tafel met de beeldzijde naar beneden. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Als je een kaart oppakt met een grijze, verdrietige regenwolk erop, laat deze dan aan de andere spelers zien en leg deze terug op de tafel met de beeldzijde naar beneden en **schud daarna alle kaarten met de beeldzijde naar beneden!** Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel gaat door totdat een speler op correcte wijze zes eenhoorns heeft weten te maken en de pot met goud aan het einde van de regenboog heeft bereikt.

De winnaar

De winnaar is de eerste speler die op correcte wijze zes eenhoorns heeft weten te maken en de pot met goud aan het einde van de regenboog heeft bereikt. De winnaar krijgt de pot met goud!

Een wat ingewikkeldere variant

Bereid het spel voor zoals vermeld in '**Vorbereitung'** maar geef iedere speler nu alleen maar **één kaart met een kop**.

Leg de overgebleven kaarten met een kop met de beeldzijde naar beneden op een stapel in het midden van de tafel binnen het bereik van de andere spelers.

Speel net als anders, maar wanneer je de staart vindt bij de kop van je eenhoorn past en je de eenhoornvoren over de regenboog verplaatst, pak je een andere kaart met een kop van de stapel kaarten die met de beeldzijde naar beneden liggen voor je volgende beurt.

- Het spel kan ook gespeeld worden door twee spelers:**
- Spreid de **kaarten met een kop en de kaarten met een staart** met de beeldzijde naar beneden uit op tafel. Het regenboogbord, de kaarten met een grijze, verdrietige regenwolk erop, de eenhoornpionnen plus de pot met goud zijn **niet** nodig voor dit spel.
- De jongste speler begint door een kaart met een staart om een kaart met een staart om te keren.
- Als de twee kaarten **bij elkaar passen**, leg dan de complete eenhoorn voor je op tafel.
- Als de twee kaarten **niet bij elkaar passen**, draai deze dan weer om.
- Jij bent net zolang aan de beurt totdat je geen bij elkaar passende kaarten met kop en staart van een eenhoorn meer vindt. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel is ten einde wanneer er geen kaarten meer over zijn.
- De winnaar is diegene met de meeste complete eenhoorns aan het einde van het spel.

©2019 Orchard Toys Ltd.

Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England **www.orchardtoys.com**

Ref: 095 Gemaakt in China. Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.

S Enhörningar på regnbågen

Innehåll:

50 kort, 1 pusselspelplan, 4 enhörningsspeljäsar, 4 spelbjushållare, 1 kort med en gryta full av guld

Hur man sätter upp

- Montera pusselspelplanen. Placera kortet med grytan på grytan med guld i slutet av regnbågen.

- Alla spelare väljer en enhörningsspeljäsa. Placera enhörningen i matchande spelbjushållare och ställ den på molnet i början av regnbågen.

- Dela upp korten i huvud- och svanskort. **Huvudkort** – blanda och placera med bildsidan nedåt i en hög. **Svanskort** – sprid ut på bordet med bildsidan nedåt (inkludera korten med ledsna moln).

- Dela ut sex huvudkort från högen till varje spelare. Spelarna placerar dessa med bildsidan uppåt framför sig. **OBS!** Om ni är färre än fyra spelare så lägg resterande huvudkort åt sidan.

Mål

Att bli den spelare som först har sex matchande enhörningar och som når grytan med guld i slutet av regnbågen.

Hur man spelar

- Den yngsta spelaren börjar med att vända upp ett svanskort på bordet.
- Om svanskortet har samma färg som ett av dina huvudkort sätter du ihop huvud och svans så att de bildar en enhörning **OCH** flyttar din enhörningsspeljäsa ett steg på regnbågen. Spelet går vidare till nästa spelare.
- Om svanskortet **inte** har samma färg som något av dina huvudkort visar du det för dina motspelare och lägger tillbaka det med bildsidan nedåt på bordet. Spelet går vidare till nästa spelare.
- Om du vänder på ett kort med ett ledset moln, så visar du det för dina motspelare och lägger tillbaka det med bildsidan nedåt på bordet. Sedan **bländar du alla korten som ligger med bildsidan nedåt på bordet!** Spelet går vidare till nästa spelare.
- Spelet fortsätter tills en spelare med sex matchande enhörningar kommer fram till grytan med guld vid slutet av regnbågen.

Vinnare

Den spelare som först har sex matchande enhörningar och når grytan med guld i slutet av regnbågen. Vinnaren får grytan med guld.

Ett svårare spel

Förbered spelet på det sätt som beskrivs i **Förberedelser**, men **dela bara ut ett huvudkort** till varje spelare.

Lägg tillbaka högen med resterande huvudkort med bildsidan nedåt på bordet så att alla spelare kan nå den.

Spela som tidigare, men när du hittar en svans som matchar ditt huvud och du flyttar din enhörningsspeljäsa längs regnbågen, så får du ta ett till huvudkort från högen att ha till nästa gång det blir din tur.

Spelet kan också spelas som ett memory-spel

- Sprid ut **huvud- och svanskort** med bildsidan nedåt på bordet. Regnbågsspelplanen, korten med de ledsna molnen och enhörningsspeljäserna behövs **inte** i det här spelet.

- Den yngsta spelaren börjar med att vända upp ett svanskort och ett huvudkort på bordet.
- Om huvud- och svanskorten **matchar** placerar du den hela enhörningen framför dig.
- Om korten **inte matchar** vänder du tillbaka dem.
- Du får fortsätta till du inte längre kan hitta några matchande enhörningar. Spelet går sedan vidare till nästa spelare.
- Spelet är slut när det inte finns fler kort kvar på bordet.
- Vinnaren är den spelare som har flest hela enhörningar när spelet är slut.

©2019 Orchard Toys Ltd.

Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England **www.orchardtoys.com**

Ref: 095 Tillverkad i Kina. Spåra denna information för framtida bruk.

I Unicorni arcobaleno

Contenuto:

50 tessere, 1 tabellone componibile, 4 pedine a forma di unicorno, 4 supporti per pedine, 1 pedina a forma di pentola d'oro

Preparazione

- Assemblare il tabellone componibile. Posizionare la pedina a forma di pentola d'oro sulla pentola d'oro alla fine dell'arcobaleno.
- Ogni giocatore sceglie una pedina a forma di unicorno. Inserire l'unicorno nel supporto per pedine corrispondente e posizionarlo sulla nuvola all'inizio dell'arcobaleno.
- Separare le tessere testa dalle tessere coda. **Tessere testa:** mischiare le carte e posizionarle a testa in giù in un mazzetto. **Tessere coda:** sparpagliare queste tessere a testa in giù sul tavolo (includendo le tessere nuvola triste).
- Dal mazzetto, distribuire sei tessere testa a ogni giocatore. I giocatori posizionano queste tessere a faccia in su davanti a sé. **N.B.** Se vi sono meno di 4 giocatori, le tessere testa restanti vengono escluse dal gioco.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a creare sei unicorni corrispondenti e a raggiungere la pentola d'oro alla fine del tabellone arcobaleno.

Come si gioca

- Inizia il giocatore più piccolo girando una tessera coda sul tavolo.
- Se la tessera coda è dello stesso colore di una qualsiasi delle proprie tessere testa, posizionare la testa e la coda insieme per creare un unicorno completo **E** spostare la pedina a forma di unicorno di uno spazio lungo il tabellone arcobaleno. Il turno passa al giocatore successivo.
- Se la tessera coda **non** è dello stesso colore di una delle proprie tessere testa, mostrarla agli altri giocatori e rimetterla a testa in giù sul tavolo. Il turno passa al giocatore successivo.
- Se si gira una tessera nuvola triste, mostrarla agli altri giocatori, rimetterla a testa in giù sul tavolo e poi **mescolare tutte le tessere a testa in giù!** Il turno passa al giocatore successivo.
- Il gioco continua fino a quando un giocatore non riesce a creare sei unicorni corrispondenti e a raggiungere la pentola d'oro alla fine del tabellone arcobaleno.

Il vincitore

Il vincitore è il primo giocatore a creare sei unicorni corrispondenti e a raggiungere la pentola d'oro alla fine del tabellone arcobaleno. Al vincitore viene data come premio la pentola d'oro!

Per una versione più impegnativa del gioco

Preparare il gioco come indicato nella sezione *"Preparazione"* ma **dare solo una tessera testa** a ogni giocatore.

Riporre il mazzetto delle restanti tessere testa, a testa in giù, sul tavolo affinché possa essere raggiunto da tutti i giocatori.

Giocare come prima ma questa volta quando si trova la coda che corrisponde alla propria testa e si sposta il proprio unicorno lungo l'arcobaleno, pescare un'altra tessera testa dal mazzetto di tessere a testa in giù per essere pronto per il prossimo turno.

In alternativa, è disponibile la modalità di gioco di abbinamenti

- Sparpagliare le tessere **testa** e **coda** a testa in giù sul tavolo. Il tabellone arcobaleno, le tessere nuvola triste, le pedine unicorno e la pentola d'oro **non** sono necessari per questa modalità di gioco.
- Inizia il giocatore più piccolo girando qualsiasi tessera testa e qualsiasi tessera coda.
- Se le tessere testa e coda **corrispondono**, posizionare l'unicorno completo davanti a sé.
- Se le tessere **non corrispondono**, girarle nuovamente.
- Il proprio turno continua fino a quando non è più possibile trovare un unicorno corrispondente. Il turno passa quindi al giocatore successivo.
- Il gioco finisce quando non vi sono altre tessere da pescare.
- Vince il giocatore che alla fine del gioco ha il maggior numero di unicorni completi.

©2019 Orchard Toys Ltd.

Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England **www.orchardtoys.com**

Ref: 095 Fabriccato in Cina. Conservare queste informazioni per consultazioni future.

E Unicornios arco iris

Contenido:

50 cartas, 1 tablero dividido en piezas de puzle, 4 fichas de unicornio, 4 soportes para personaje, 1 ficha de caldero con oro

Preparación

- Montar el tablero dividido en piezas de puzle. La ficha de caldero con oro se ha de colocar sobre el caldero con oro situado al final del arco iris.
- Cada jugador elige una ficha de unicornio. El unicornio se inserta en el soporte para personaje correspondiente y debe colocarse en la nube al comienzo del arco iris.
- Hay que separar las cartas de cabeza y de cola. **Cartas de cabeza:** se han de barajar y colocar boca abajo en un montón. **Cartas de cola:** estas cartas se han de distribuir boca abajo sobre la mesa (incluyendo las cartas de nube triste).
- Se reparten seis tarjetas de cabeza del montón a cada jugador. Los jugadores colocan estas cartas, boca arriba, delante de ellos. **Nota.** Si hay menos de 4 jugadores, las cartas restantes se retiran del juego.

Objetivo

Ser el primer jugador en hacer seis unicornios que coincidan y en alcanzar el caldero con oro al final del tablero de arco iris.

Cómo jugar

- El jugador más joven comienza dándole la vuelta a una carta de cola.
- Si la carta de cola **es** del mismo color que cualquiera de sus cartas de cabeza, el jugador coloca la cabeza y la cola juntas para hacer un unicornio completo **E** mueve su ficha de unicornio un espacio adelante en el tablero de arco iris. Entonces será el turno del siguiente jugador.
- Si la carta de cola **no** es del mismo color que cualquiera de sus cartas de cabeza, el jugador la muestra a los demás jugadores y la devuelve, boca abajo, a la mesa. Entonces será el turno del siguiente jugador.
- Si el jugador da la vuelta a una carta de nube triste, la muestra a los otros jugadores, la devuelve, boca abajo, a la mesa y, a continuación, ***mezcla todas las cartas, boca abajo!*** Entonces será el turno del siguiente jugador.
- El juego continua hasta que un jugador tiene seis unicornios que coincidan y alcanza el caldero con oro al final del tablero de arco iris.

Ganador

El ganador es el primer jugador en hacer seis unicornios que coincidan y en alcanzar el caldero con oro al final del tablero de arco iris. El ganador recibe como premio el caldero de oro!

Para que el juego sea más estimulante

El juego se prepara tal y como se indica en *"Preparación"* pero solo se reparte una **carta de cabeza** a cada jugador.

El montón con las cartas restantes se devuelve, boca abajo, a la mesa al alcance de todos los jugadores.

Se juega como antes, pero esta vez, cuando el jugador encuentre la cola que coincide con su cabeza y mueva su ficha de unicornio adelante en el arco iris, cogerá otra carta de cabeza del montón de cartas boca abajo y se preparará para su próximo turno.

Otra alternativa es jugar a este juego como si fuese un Juego de parejas

- Se distribuyen las cartas de **cabeza y de cola**, boca abajo, sobre la mesa. El tablero arco iris, las cartas de nube triste, las fichas de unicornio y el caldero con oro **no** se necesitan para este juego.
- El jugador más joven comienza dándole la vuelta a cualquier carta de cabeza y cualquier carta de cola.
- Si las cartas de cabeza y de cola **coinciden**, el jugador coloca el unicornio completo delante de él.
- Si las cartas **no coinciden**, se vuelven a poner boca abajo.
- El turno continúa hasta que el jugador es incapaz de encontrar un unicornio que coincida. El siguiente jugador continúa con el juego.
- El juego termina cuando no quedan cartas que coger.
- El ganador es el jugador con más unicornios completos al final del juego.

©2019 Orchard Toys Ltd.

Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England **www.orchardtoys.com**

Ref: 095 Fabricado en China. Conserve esta información para consultarla en el futuro.

CH 彩虹独角兽

内容

50张游戏卡片，1个彩虹游戏板，4张独角兽角色卡片，4个角色支撑夹，1张金币罐

准备

- 组装彩虹游戏板，将金币罐卡片放在彩虹游戏板末端的金币罐图案位置。
- 每个玩家选择一个独角兽角色卡片，将卡片插入相同颜色的角色支撑架，放置在彩虹游戏板的首端云位置。

将头部卡片，尾部卡片分别归类。将所有头部卡片洗牌后正面朝下摆成一列。将所有尾部卡片，悲伤云朵卡片面朝下分散的放在桌子上。
给每位玩家发6张头部卡片后将头部卡片正面朝上放在玩家面前的桌子上。注意，如果少于4位玩家，剩余的卡片应放置在一边，不再使用。

目标

第一位拼出六个完整的且颜色配对的独角兽的玩家，可以在彩虹尽头得到金币罐卡片。

玩法

- 由年龄最小的玩家开始，每人依次从桌子上翻转一张尾部卡片。
- 如果玩家所翻转的尾部卡片与该玩家拥有的头部卡片颜色相同，将头部卡片与尾部卡片放在一起，组成完整的独角兽。并且将该玩家的独角兽角色卡片在彩虹游戏板上向前移动一格。由下一位玩家继续游戏。
- 如果玩家所翻转的尾部卡片不匹配该玩家持有的所有头部卡片，将这张尾部卡片展示给其他玩家，并正面朝下放在桌子上。由下一位玩家继续游戏。
- 如果玩家翻转得到悲伤云朵卡片，将这张悲伤云朵卡片展示给其他玩家，并正面朝下放在桌子上。然后对所有正面朝下的卡片进行洗牌。由下一位玩家继续游戏。
- 直到其中一位玩家成功配对6个独角兽，并且他的独角兽角色卡到达彩虹游戏板末端的金币罐位置。游戏结束。

赢家

赢家是第一个成功配对6个独角兽，并且他的独角兽角色卡到达彩虹游戏板末端的金币罐位置的玩家。赢家会获得一罐金币的奖励。

升级玩法

升级玩法游戏的准备工作同普通玩法相同。但是每位玩家只能得到一张头部卡片。将剩余的头部卡片正面朝下摆起来，放在桌子上所有人能碰到的地方。

如普通玩法一样，玩家依次从桌子上翻转一张尾部卡片。当尾部卡片与手中的头部卡片配对，玩家的独角兽角色卡片向前进一格。并从正面朝下的头部卡片列顶端抽取另一张头部卡片，为下一轮游戏做准备。

或者，游戏也可以是双人游戏。

- 将头部卡片和尾部卡片分开，正面朝下放在桌子上。双人游戏中不需要使用的卡片有彩虹游戏板，悲伤云朵卡片，独角兽角色卡片，金罐币卡片。
- 由年龄最小的玩家开始，翻转任意一张头部卡片和任意一张尾部卡片。
- 如果玩家的头尾卡片配对，将完整的独角兽放在该玩家面前。
- 如果玩家的头尾卡片不配对，将两张卡片放回。
- 若玩家翻到配对的卡片可以继续翻卡，若翻到不配对的卡片，由下一位玩家继续游戏。
- 当桌子上没有卡片时，游戏结束。
- 胜利者是在游戏结束时拥有最多完整独角兽卡片的玩家。

©2019 Orchard Toys Ltd.

Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England **www.orchardtoys.com**

参考：095 中国制造。请您保留此信息以备将来参考。

F Licornes arc-en-ciel

Contenu :

50 cartes, 1 plateau de jeu à assembler, 4 figures de licorne, 4 socles pour personnage, 1 pot de pièces d'or

Préparation du jeu

- Assembler le plateau de jeu. Placer le pot de pièces d'or sur le pot de pièces d'or au bout de l'arc-en-ciel.
- Chaque joueur choisit une figure de licorne. Insérer la licorne dans le socle pour personnage correspondant et la placer sur le nuage au début de l'arc-en-ciel.
- Séparer les cartes tête et les cartes queue. **Cartes tête** – Les mélanger et les poser, faces cachées, dans une pile. **Cartes queue** – Étaler ces cartes, faces cachées, sur la table (cartes nuage triste comprises).
- Distribuer six cartes tête de la pile à chaque joueur. Les joueurs posent ces cartes, faces visibles, devant eux. **N.B.** S'il y a moins de 4 joueurs, les cartes tête restantes sont retirées du jeu.

Objectif

Être le premier joueur à associer six licornes et à atteindre le pot de pièces d'or au bout de l'arc-en-ciel.

Le jeu

- Le plus jeune joueur commence par retourner une carte queue sur la table.
- Si la carte queue **est** de la même couleur que l'une des cartes tête du joueur, il place la tête et la queue ensemble pour former une licorne entière **ET** déplace sa licorne d'une case sur l'arc-en-ciel. C'est alors au tour du joueur suivant.
- Si la carte queue **n'est pas** de la même couleur que l'une des cartes tête du joueur, il doit montrer la carte aux autres joueurs puis la retourner sur la table, face cachée. C'est alors au tour du joueur suivant.
- Si un joueur retourne une carte nuage triste, il doit la montrer aux autres joueurs, puis la retourner sur la table, face cachée, ensuite **Il mélange toutes les cartes avec la face cachée**. C'est alors au tour du joueur suivant.
- La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur arrive à associer six licornes et à atteindre le pot de pièces d'or au bout de l'arc-en-ciel.

Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à associer six licornes et à atteindre le pot de pièces d'or au bout de l'arc-en-ciel. Le gagnant remporte le pot de pièces d'or !

Pour rendre le jeu plus difficile

Préparer le jeu comme indiqué dans *« Préparation »* mais **ne distribuer qu'une seule carte** à chaque joueur.

Retourner la pile de cartes tête restantes, avec la face cachée, sur la table à la portée de tous les joueurs.

Jouer comme précédemment mais cette fois, quand le joueur trouve la carte queue qui correspond à sa carte tête et il déplace sa licorne sur l'arc-en-ciel, puis il pioche une autre carte tête de la pile de cartes avec la face cachée, à jouer au tour suivant.

Le jeu peut également se jouer à deux

- Étaler les cartes **tête** et les cartes **queue**, faces cachées, sur la table. La planche arc-en-ciel, les cartes nuage triste, les figures de licorne et le pot de pièces d'or **ne sont pas** nécessaires pour ce jeu.

- Le plus jeune joueur commence par retourner une carte tête et une carte queue.
- Si la carte tête et la carte queue **correspondent**, le joueur place la licorne entière devant lui.
- Si les cartes **ne correspondent pas**, les retourner à leur place.
- Le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il ne puisse plus associer de licorne. C'est alors le tour du joueur suivant.
- Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes à piocher.
- Le gagnant est le joueur possédant le plus de licornes entières à la fin du jeu.

©2019 Orchard Toys Ltd.

Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England **www.orchardtoys.com**

Ref. : 095 Fabriqué en Chine. Conservez cette notice pour information future.

وحيد قرن قوس قزح

المحتويات:

50 بطاقة، و ١ لوحة لعب مميزة، و 4 قطع لعب على شكل وحيد القرن، و 4 منصبات شخصيات، و ١ قطعة اللعبة.

الإعداد

- قم بتجميع لوحة اللعب المميزة. ضع قدر القطعة الذهبية على قدر الذهب في نهاية قوس قزح.
- يختار كل لاعب قطعة لعب وحيد القرن. قم بإخلاق وحيد القرن في منصة شخصية مطابقة وضعه على السحابة في بداية قوس قزح.
- افصل بين بطاقات الرأس والأذن. **بطاقات الرأس** - اخلط ورق اللعب وضعه في كومة موجه لأسفل.
- بطاقات الذيل** - قم بفرد هذه البطاقات على الطاولة (بما في ذلك البطاقات المحيية الحزينة).
- من الكومة، وزع ٤ ست بطاقات رأس على كل لاعب. يضعها اللاعبون مواجهة لأعلى أمامهم. **ملاحظة:** إذا كان هناك أقل من 4 لاعب، يتم إخراج بطاقات الرأس المتبقية من اللعبة.

الهدف

أن يكون أول لاعب يصنع ست وحدات قرن مطابقة ويصل إلى قدر الذهب في نهاية لوحة قوس قزح.

طريقة اللعب

- يبدأ اللاعب الأصغر سنًا بتحريك بطاقة الذيل من الطاولة.
- إذا كانت بطاقة الذيل ينس لون أي من بطاقات رأسك، فضع الرأس والمذا مغنا لتكوين أحادي قرن كامل **وحرك** قطعة لعب وحيد القرن على طول لوحة قوس قزح. ينتقل الدور إلى اللاعب التالي.
- إذا كانت بطاقة الذيل ليست بنفس لون أي من بطاقات الرأس لديك، فم يظهرها للاعبين الآخرين واعانتهوا مواجهة لأسفل إلى الطاولة. ينتقل الدور إلى اللاعب التالي.
- إذا قليت بطاقة سحابة حزينة، فاطهرها للاعبين الآخرين، واعدها مواجهة لأسفل إلى الطاولة، ثم **اخلط جميع البطاقات المواجهة لأسفل** وانتقل الدور إلى اللاعب التالي.
- يستمر اللعب حتى يطبق اللاعب ستة وحدات قرن ويصل إلى قدر الذهب في نهاية لوحة قوس قزح.

الفائز

الفائز هو أول لاعب يصنع ست وحدات قرن مطابقة ويصل إلى قدر الذهب في نهاية لوحة قوس قزح. يتم منح الفائز قدر الذهب!

لزيادة التحدي في اللعبة

قم بإعداد اللعبة كما هو مذكور في "الإعداد" ولكن **وزع بطاقة رأس واحدة فقط** على كل لاعب.

أعد كمية بطاقات الرأس المتبقية، مواجهة لأسفل، إلى الطاولة في منتصف جميع اللاعبين. لعب كما كان من قبل، ولكن هذه المرة، عندما تجد الذيل يخلق الرأس لديك وتحرك قطعة لعب وحيد القرن الخاصة بك على طول قوس قزح،خذ بطاقة رأس أخرى من الكومة المواجهة لأسفل جازعة للدور التالي.

بدلاً من ذلك، يمكن اللعب على طريقة لعبة Pairs

- انشر **بطاقات الرأس** والذئب، وضع وحيد القرن المتكامل أمامك.
- في حالة **تطبيق** بطاقات الرأس والأذن، يتم بعثها مرة أخرى.
- إذا كانت البطاقات **غير متطابقة**، قم بفصلها مرة أخرى.
- يستمر دورك حتى لا تتمكن من العثور على وحيد قرن مطابق. ثم يُمرّر اللعب إلى اللاعب التالي.
- تنتهي اللعبة عندما لا يكون هناك أوراق متبقية لاتقاط.
- الفائز هو اللاعب الذي لديه العدد الأكبر من وحدات القرن في نهاية اللعبة.

©2019 Orchard Toys Ltd.

Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England **www.orchardtoys.com**

Ref: 095 中国製. この情報は、後で参照できるように保管しておいてください。

©2019 Orchard Toys Ltd.

Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England **www.orchardtoys.com**

Ref: 095 中国製. この情報は、後で