

NO Enhjørning moro!

Innhold:

1 firdelat spillbrett, 4 dobbeltsidige enhjørningsbrett, 4 enhjørningsspilebrikker, 16 gjenstandskort, 1 3D-regnbue med skystøtter, 1 spinnerbrett, 1 todelt spinnerpil (skille plastpilen fra basen og fest til spinnerbrettet), 4 karakterstativer, 1 terning

Spill 1 – Enhjørning fest

Sette opp

- Sett sammen spillebrettet med partyscenen opp.
- Sett skyene inn i hver ende av regnbuen og fest den på brettet.
- Hver spiller velger en enhjørning-spillebrikke, setter den sammen med et stativ og plasserer den på startfeltet nederst på brettet, på det tilhørende enhjørningsbildet.
- Hver spiller tar et enhjørningsspilebrett som matcher deres spillebrikke, og sørger for at den **fargede bakgrunnen vender opp**.
- Plasser alle gjenstandskortene, med **bildesiden opp**, rundt brettet.
- Sett sammen spinneren og plasser den, og terningene, der alle kan nå dem.

Mål

Å være den første spilleren som fyller brettet og deretter krysser regnbuen til festen.

Spilforløb

- Den yngste spilleren starter.
- Kast terningen og flytt det antallet felt rundt brettet. Beveg deg alltid med klokken rundt brettet.
- Hvis du lander på en stjerne, kan du samle en gjenstand til enhjørningen din. Ta et kort fra bordet som matcher et element på brettet ditt. Velg fra: Fest hatt, Hale, Vinger, Piknickkurv. Spill går til neste spiller.
- Hvis du lander på et hjerte, føler du deg snill! Velg en annen spiller og gi dem en gjenstand **de trenger for sin enhjørning** fra gjenstandene på bordet. Spill går til neste spiller.
- Hvis du lander på et troll, mister du en av gjenstandene dine! Hvis du har noen gjenstander på brettet ditt, sett **en** tilbake til bordet med bildesiden opp. Spill går til neste spiller.
- Når du har fylt brettet ved å samle alle gjenstandene dine, kan du flytte enhjørningen din rett til regnbuerommet (som viser to skyer).
- På din neste tur snur du på spinneren.
- Hvis spinneren peker på en glad sky, beveger du deg **ett** felt fremover langs regnbuen, og henger enhjørningen fra hakkene. Spillet går videre.
- Hvis spinneren peker på en trist sky, beveger du deg ikke på denne svingen og enhjørningen din blir der den er. Spillet går videre.
- Dette fortsetter hver tur til du har nådd festen ved å lande på enhjørningens stjernebilde på skyen i midten av brettet.

Vinneren

Vinneren er den første spilleren som fyller brettet og krysser regnbuen til festen.

Spill 2 – Glad Sky, Trist Sky

Sette opp

- Bruk den blå baksiden av brettet.
Merk: Enhjørningsbrettene, gjenstandskortene, spinneren og 3D-regnbuen brukes ikke i dette spillet.
- Plasser enhjørningsspilebrikkene på den hvite pilplassen.

Mål

Å være den første spilleren som når festen nederst på brettet.

Å spille

- Den yngste spilleren starter.
- Kast terningen for å bevege deg langs banen, samme antall mellomrom som tallet vist på terningen.
- Hvis du lander på en glad sky, følg regnbuen for å ta deg **fremover** langs stien.
- Hvis du lander på en trist sky, følg regnbuen for å ta deg **baklengs** nedover stien.
- Spillet fortsetter til én spiller har nådd festplassen på slutten av brettet.

Vinneren

Vinneren er den første spilleren som når festen.

SV Enhörningskul!

Innehåll:

1 fyrdelat spelbräde, 4 dubbelsidiga enhörningsbräden, 4 enhörningspjäser, 16 föremålskort, 1 3D-regnbåge med molnstöd, 1 snurra, 1 tvådelad snurrpil (separera plastpilen från basen och fäst på snurran), 4 karaktärsställningar, 1 tärning

Spel 1 – Enhörningsparty

Förberedelse

- Montera spelbrädet med festscenen uppåt.
- Sätt molnen i varje ände av regnbågen och sätt dem på brädet.
- Varje spelare väljer en enhörningspjäs, monterar ihop den med ett ställ och placerar den på startplatsen längst ner på brädet, på den matchande enhörningsbilden.
- Varje spelare tar ett enhörningsbräde som matchar deras pjäs och ser till att den färgade bakgrunden är uppåt.
- Placera alla föremålskort, med bilden uppåt, runt omkring brädet.
- Montera ihop snurran och placera den, tillsammans med tärningen, där alla kan nå dem.

Mål

Vinnaren blir den första spelaren att fylla sitt bräde och sedan korsa regnbågen till festen.

Att spela

- Den yngsta spelaren börjar.
- Slå tärningen och flytta dig runt brädet så många rutor som tärningen visar. Flytta dig alltid medurs runt brädet.
- Om du landar på en stjärna kan du samla in ett föremål till din enhörning. Ta ett kort från högen som matchar ett föremål på din bräda. Välj från: Partyhatt, Svans, Vingar, Picknickkorg. Spelet fortsätter sedan till nästa spelare.
- Om du landar på ett hjärta, då känner du dig snäll! Välj en annan spelare och ge dem ett föremål som de behöver för sin enhörning från föremålen på bordet. Spelet fortsätter till nästa spelare.
- Om du landar på en trollkarl förlorar du ett av dina föremål! Om du har några föremål på dit bräde, lägg då tillbaka ett på bordet, med bilden uppåt. Spelet fortsätter till nästa spelare.
- När du har fyllt ditt bräde genom att samla alla dina föremål, då kan du flytta din enhörning direkt till regnbågsplatsen (med två moln).
- När det är din tur igen, snurra då på snurran.
- Om snurran pekar på ett glatt moln, flytta framåt en ruta längs regnbågen och häng din enhörning på jacket. Spelet fortsätter.
- Om snurran pekar på ett sorgset moln, då flyttar du inte denna tur och din enhörning stannar där den är. Spelet fortsätter.
- Detta fortsätter varje tur tills du har nått festen genom att landa på din enhörningsstjärnbild på molnet i mitten av brädet.

Vinnaren

Vinnaren är den första spelaren som fyller sitt bräde och sedan korsar regnbågen till festen.

Spel 2 – Glatt Moln, Sorgset Moln

Förberedelse

- Använd den blåa sidan av brädet.
Obs: Enhörningsbräderna, föremålskorten, snurran och 3D-regnbågen används inte i detta spel.
- Placera enhörningspjäserna på den vita pilens plats.

Mål

Att vara den första spelaren att nå festen längst ner på brädet.

Att spela

- Den yngsta spelaren börjar.
- Slå tärningen för att flytta längs vägen. Flytta det antal som visas på tärningen.
- Om du landar på ett glatt moln, följ regnbågen för att ta dig framåt längs vägen.
- Om du landar på ett sorgset moln, följ regnbågen för att ta dig bakåt längs vägen.
- Spelet fortsätter tills en spelare har nått festplatsen i slutet av brädet.

Vinnaren

Vinnaren är den första spelaren att nå festen.

Spel 3 – Bygg en Enhörning

Förberedelse

- Alla tar ett enhörningsbräde, vit baksida uppåt.
- Sprid föremålskorten, med siffrorna uppåt, på bordet.
- Placera tärningen där alla kan nå den.
Obs: Det stora spelbrädet, snurran, enhörningspjäserna och 3D-regnbågen används inte i detta spel.

Mål

Att vara den första spelaren att fylla sin enhörning genom att fylla sitt bräde.

Att spela

- Den yngsta spelaren börjar.
- Slå tärningen.
 - Om du slår siffrorna 1 till 4, ta då ett kort som visar den matchande siffran och lägg till det på ditt bräde, med bilden uppåt.
 - Slå en sexa och välj fritt! Om du slår en sexa kan du också välja vilket nummerkort som helst från bordet att lägga till på ditt bräde.
 - Fem är inte roligt! Om du slår en 5::a måste du lägga tillbaka ett kort från ditt bräde till bordet, med siffran uppåt.
 - Spelet fortsätter tills en spelare har fyllt sitt bräde.

Vinnaren

Vinnaren är den första spelaren att fylla sin enhörning.

DK Enhjørningsjov!

Indhold:

1 firdelt spillebræt, 4 dobbeltsidede enhjørningebrætter, 4 enhjørningspillebrikker, 16 tingskort, 1 3D-regnbue med skytøtte, 1 drejeskive, 1 todelt drejepil (skil plastikpilen fra basen, og sæt den fast på drejeskiven), 4 figurholdere, 1 terning

Spil 1 – Enhjørningeparty

Spilforberedelse

- Saml spillebrættet med partyscenen opad.
- Sæt skyerne i hver ende af regnbuen, og sæt i brættet.
- Hver spiller vælger en enhjørningspillebrik, sætter den i en holder og placerer den på startfeltet i bunden af brættet, på det matchende enhjørningebillede.
- Hver spiller tager et enhjørningspillebræt, som matcher deres spillebrik, og sørger for, at den **farvede baggrund vender opad**.
- Placér alle tingskortene rundt på bordet med billedsiden **opad**.
- Saml drejeskiven, og placér den og terningen, hvor alle kan nå dem.

Spilformål

At være den første spiller til at fylde sit bræt og krydse regnbuen til partyet.

Spilforløb

- Den yngste spiller starter.
- Kast terningen, og ryk det antal felter frem på brættet, som terningen viser. Ryk altid med uret.
- Hvis du lander på en stjerne, kan du vælge en ting til din enhjørning. Tag et kort fra bordet, som matcher en ting på dit bræt. Vælg mellem: Partyhat, Hale, Vinger, Picnickurv. Spillet gives videres til næste spiller.
- Hvis du lander på et hjerte, vil du føle dig venligtsindet! Vælg en anden spiller, og giv vedkommende en ting, som **vedkommende behøver til sin enhjørning** fra tingene på bordet. Spillet går videre til næste spiller.
- Hvis du lander på en trolde, mister du dine ting! Hvis du har nogle ting på dit bræt, lægger du **én** ting tilbage på bordet med billedet opad. Spillet går videre til næste spiller.
- Når du har fyldt dit bræt ved at have samlet alle dine ting, kan du rykke din enhjørning direkte til regnbuefeltet (som viser to skyer).
- Når det igen er din tur, drejer du pilen på drejeskiven.
- Hvis pilen på drejeskiven peger på en glad sky, rykker du **ét** felt frem langs regnbuen og hænger din enhjørning på hakkene. Spillet gives videre.
- Hvis pilen på drejeskiven peger på en trist sky, rykker du ikke denne gang, og din enhjørning bliver, hvor den er. Spillet gives videre.
- Dette fortsætter, indtil du er nået til partyet ved at lande på din enhjørnings stjernebillede på skyen midt på brættet.

Vinderen

Vinderen er den første spiller til at fylde sit bræt og derefter krydse regnbuen til partyet.

Spil 2 – Glad Sky, Trist Sky

Spilforberedelse

- Brug stisiden af brættet med den blå baggrund.
Bemærk: Enhjørningebrætterne, tingskortene, drejeskiven og 3D-regnbuen skal ikke bruges i dette spil.
- Placér enhjørningspillebrikkerne på feltet med den hvide pil.

Spilformål

At være den første spiller til at nå partyet i bunden af brættet.

Spilforløb

- Den yngste spiller starter.
- Kast terningen, og ryk det antal felter frem på stien, som terningen viser.
- Hvis du lander på en glad sky, følger du regnbuen **fremad** på stien.
- Hvis du lander på en trist sky, følger du regnbuen **tilbage** på stien.
- Spillet fortsætter, indtil en spiller har nået partyfeltet til sidst på brættet.

Vinderen

Vinderen er den første spiller til at nå partyet.

Spil 3 – Byg en enhjørning

Spilforberedelse

- Alle tager et enhjørningebræt, siden med hvid baggrund opad.
- Spred tingskortene rundt på bordet med **nummersiden opad**.
- Læg terningen, hvor alle kan nå den.
Bemærk: Det store spillebræt, drejeskiven, enhjørningspillebrikkerne og 3D-regnbuen skal ikke bruges i dette spil.

Spilformål

At være den første spiller til at færdiggøre sin enhjørning ved at fylde sit bræt.

Spilforløb

- Den yngste spiller starter.
- Kast terningen.
 - Hvis du kaster 1 til 4, tager du et hvilket som helst kort med et matchende tal og fjører det til dit bræt med billedsiden opad.
 - Kast en sekser, og du har frit valg! Hvis du kaster en 6'er, kan du vælge et hvilket som helst nummerkort fra bordet og føje det til dit bræt.
 - Fem er ikke sjov! Hvis du kaster en 5'er, skal du lægge et kort fra dit bræt tilbage på bordet med nummersiden opad.
 - Spillet fortsætter, indtil en spiller har fyldt sit bræt.

Vinderen

Vinderen er den første spiller til at færdiggøre sin enhjørning.

FI Yksisarvisten Juhlat!

Sisältö:

1 neljäosainen pelilauta, 4 kaksipuolista yksisarvispelitaulua, 4 yksisarvispelihahmoa, 16 esinekorttia, 1 3D sateenkaari, jossa pilvenmalliset tuet, 1 pyörítettävä arvontapyörä, 1 kaksiosainen pyörivä nuoli (kiinnitä kaksiosainen nuoli arvontapyörään), 4 jalustaa, 1 noppa

Peli 1 – Yksisarvisten juhlat

Aluksi

- Kokoa pelilauta juhlapuoli ylöspäin.
- Kiinnitä pilvenmallinen tuki sateenkaaren molempiin päihin ja asenna sateenkaari pelilaudalle.
- Jokainen pelaaja valitsee oman yksisarvispelihahmon, asettaa sen jalustaan ja laittaa hahmon pelilaudan aloituskohtaan vastaavan yksisarvisen kuvan päälle.
- Jokainen pelaaja ottaa yksisarvistaulun, jonka väri vastaa omaa pelihahmoa ja asettaa taulun **värillinen tausta ylöspäin**.
- Aseta kaikki esinekortit **kuvapuoli ylöspäin** pelilaudan ympärille.
- Kokoa arvontapyörä ja aseta se ja nopat pöydälle kaikkien ulottuville.

Tavoite

Olla ensimmäinen pelaaja, jonka taulussa on kaikki esinekortit ja joka ylittää sateenkaaren.

Pelaaminen

- Nuorin pelaaja aloittaa.
- Heitä noppaa ja liiku nopan osoittaman luvun verran pelilaudalla. Liiku aina myötäpäivään pelilaudalla.
- Jos tulet **tähtiruutuun**, voit valita esineen yksisarvisellesi. Ota pöydältä esinekortti, joka vastaa pelitaulussasi olevaa esinettä. Valitse seuraavista: **Juhlapäähine, Häntä, Siivet, Eväskori**. Pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Jos tule **sydänruutuun**, tunnet olosi ystävälliseksi. Valitse yksi muista pelaajista ja anna hänelle hänen yksisarvisensa tarvitsema esine pöydällä olevista esineistä. Pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Jos tulet **örkkiruutuun**, menetät yhden esineistäsi! Jos pelitaulussasi on esineitä, palauta yksi niistä pöytään kuvapuoli ylöspäin. Pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Kun olet saanut kerättyä taulullesi kaikki esineet, voit siirtää yksisarvisesi suoraan sateenkaariruutuun (ruudussa näkyy kaksi pilvää).
- Pyöräytä arvontapyörää seuraavalla vuorollasi.
- Jos nuoli osoittaa iloista pilvää, siirry eteenpäin sateenkaaren ensimmäiseen loveen ja ripusta yksisarvisesi siihen. Peli jatkuu.
- Jos nuoli osoittaa surullista pilvää, et liiku tällä kierroksella vaan yksisarvisesi pysyy paikallaan. Peli jatkuu.
- Tätä jatketaan jokaisella kierroksella, kunnes olet päässyt sateenkaarta pitkin juhliin ja laskeudut omaan tähtikuvioosi, joka on laudan keskellä olevassa pilvikuviossa.

Voittaja

Voittaja on pelaaja, joka täyttää ensimmäisenä pelitaulunsa ja ylittää sateenkaaren.

Peli 2 – Iloinen Pilvi, Surullinen Pilvi

Aluksi

- Käytä pelilaudan sinisellä taustalla olevaa puolta.
Huom: Tässä pelissä ei käytetä yksisarvistauluja, esinekortteja, arvontapyörää ja 3D sateenkaarta.
- Aseta yksisarvis-pelihakmot valkoisen nuolen kohtaa pelilaudalle.

Tavoite

Ole ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa pelilaudan alareunassa olevan juhlapaikan.

Pelaaminen

- Nuorin pelaaja aloittaa.
- Heitä noppaa ja liiku eteenpäin ruuduilla nopan osoittaman luvun mukaan.
- Jos laskeudut iloisen pilven päälle, seuraa sateenkaarta, joka vie sinut polulla **eteenpäin**.
- Jos laskeudut surullisen pilven päälle, seuraa sateenkaarta, joka vie sinua **taaksepäin** polulla.
- Peliä jatketaan, kunnes yksi pelaaja on saavuttanut pelilaudan lopussa olevan juhlapaikan.

Voittaja

Voittaja on se pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä juhliin.

Peli 3 – Kokoa Yksisarvinen

Aluksi

- Jokainen pelaaja valitsee yksisarvistaulun, jossa on valkoinen tausta ylöspäin.
- Levitä esinekortit **numeropuoli ylöspäin** pöydälle.
- Aseta noppa pöydälle kaikkien pelaajien ulottuville.
Huom: Tässä pelissä ei käytetä suurta pelilautaa, arvontapyörää, yksisarvis-pelihakmoja ja 3D sateenkaarta.

Tavoite

Olla ensimmäinen pelaaja, jonka yksisarvisella on kaikki osat paikallaan pelitaulussa.

Pelaaminen

- Nuorin pelajaa aloittaa.
- Heitä noppaa.
 - Jos heität numeron **1-4**, valitse nopan osoittaman **luvun mukainen kuvakortti** ja aseta se taulullesi kuvapuoli ylöspäin.
 - Heitä numero kuusi ja valitse! Jos heität luvun **6**, voit valita **minkä numeroisen kuvakortin tahansa** pöydältä ja asettaa sen taulullesi.
 - Numero viisi ei ole kiva! Jos heität numeron **5**, sinun on **palautettava kortti** taulultasi takaisin pöydälle numeropuoli ylöspäin.
 - Peliä jatketaan, kunnes yksi pelaaja on saanut kaikki taulunsa kuvakortit.

Voittaja

Voittaja on pelaaja, joka saa ensimmäisenä yksisarvisensa valmiiksi.