

# HABA

Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu  
Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

## Einhorn Glitzerglück



## Spielesammlung

9  
Spiele



Unicorn Glitterluck  
Licornes dans les nuages  
Eenhoorn Flonkerglans  
Unicornio Destello  
Liocorno Luccichino



Stephanie Koch



# Einhorn Glitzerglück



## Spielesammlung

9  
Spiele

Eine zauberhafte Spielesammlung mit 9 Spielen rund um die Welt von Einhorn Glitzerglück. Für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.

**Autorin:** Kristin Dittmann

**Illustration:** Stephanie Roehle

**Spieldauer:** ca. 10-20 Minuten pro Spiel

In der Welt von Einhorn Glitzerglück ist immer viel los. Gemeinsam erleben die 4 Einhörner Glitzerglück, Sternenstaub, Wunderblume und Zauberwirbel jeden Tag spannende Abenteuer. Kommt mit, entdeckt die vielen Spielideen und lasst euch verzaubern!



### DAS IST DRIN

1 doppelseitig bedruckter Spielplan:  
Vorderseite Wolkenland



Rückseite Gartenwolke



4 Ablagen: Vorderseite  
Regenbogen



Rückseite Kissen



5 runde Symbol-Plättchen



12 kleine  
Wolken-Plättchen



12 große  
Wolken-Plättchen



12 Geschenk-  
Plättchen



48 Spielkarten



28 Domino-  
Plättchen



1 Drehscheibe  
mit Drehpfeil



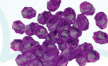
1 Symbolwürfel,  
1 Wolkenwürfel



28 große Wolken-  
kristalle in 7 Farben



50 kleine Wolken-  
kristalle in Pink



4 Einhörner  
(Glitzerglück, Wunderblume, Sternenstaub, Zauberwirbel)



4 Hasen



1 Babyeinhorn  
Rosalie



## VOR DEM ERSTEN SPIEL:

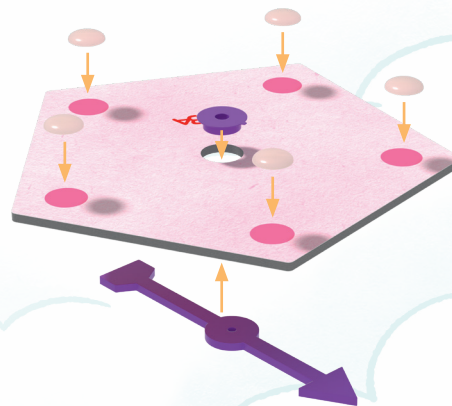
- 1 Lasst euch von einem Erwachsenen helfen.
- 2 Löst alle Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln.
- 3 Steckt nun das Steckkreuz wie abgebildet zusammen. So könnt ihr das Spielmaterial nach dem Spielen besser in die Schachtel einsortieren.
- 4 Die Tableaus benötigt ihr nicht mehr. Entsorgt sie fachgerecht.



## DREHSCHIBE ZUSAMMENBAUEN:

Klebt die 5 Klebepunkte auf die Markierungen an der Unterseite der Drehscheibe.

Steckt die zwei Teile des Drehpfeils zusammen, sodass sich der Pfeil auf der Oberseite der Drehscheibe befindet.





# 1. Rundherum ums Wolkenland

Ein spannender  
Würfel-Wettlauf für 2-4  
Kinder ab 3 Jahren.

Wer hat denn da gebacken? Im Wolkenland duftet es köstlich nach frischen Muffins. Lauft mit eurem Einhorn und eurem Hasen eine Runde um den Pavillon. Wer die eigenen Figuren zuerst auf die farblich passenden Zielwolken zieht, darf naschen!

## Das wird gebraucht

Spielplan Wolkenland, 4 Einhörner, 4 Hasen, 1 Symbolwürfel

## Bevor es losgeht

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Sucht euch jeweils ein Einhorn und einen Hasen derselben Farbe aus und stellt beide Figuren auf die farblich passende Startwolke. Haltet den Würfel bereit.

## Jetzt geht's los

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.  
Wer zuletzt ein Einhorn gestreichelt hat, darf beginnen und würfelt.

## Was zeigt der Würfel?



### Ein Symbol

Wähle eine deiner beiden Spielfiguren und fliege von der Startwolke auf das nächste freie Wolkenfeld mit dem gewürfelten Symbol.



### Das Kleeblatt

Du darfst mit einer deiner Figuren zu dem nächsten freien Wolkenfeld mit Kleeblatt fliegen und danach gleich noch einmal würfeln.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

## Allgemeine Einhorn-Regeln:

- Alle Figuren fliegen immer im Uhrzeigersinn.
- Du darfst bei jedem Zug selbst entscheiden, ob du dein Einhorn oder deinen Hasen bewegen möchtest.
- Landest du auf einem Wolkenfeld mit Regenbogen, darfst du den Regenbogen als Abkürzung benutzen und direkt auf das Wolkenfeld am anderen Ende des Regenbogens rutschen. Ist dieses Wolkenfeld besetzt, fliegst du auf das nächste freie Wolkenfeld.
- Besetzte Wolkenfelder werden nicht mitgezählt. Fliege weiter bis zum nächsten freien Wolkenfeld mit dem gewürfelten Symbol.
- Auf den Zielwolken dürfen nur eigene Figuren landen.
- Gibt es kein freies Wolkenfeld mit deinem gewürfelten Symbol, bleibst du stehen.

## Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, sobald ein Kind mit beiden Figuren auf den Zielwolken gelandet ist. Du gewinnst das Spiel.

## Variante

Wer auf einem besetzten Wolkenfeld landet, darf diese Figur „nach Hause schicken“, das heißt diese zurück auf ihre Startwolke setzen. Auf den Zielwolken sind die Figuren sicher.



## 2. Regenbogen Kunterbunt

Ein fröhliches  
Sammelspiel für 2-4  
Kinder ab 4 Jahren.

Was für ein Glück – Geschenke und Regenbögen an einem Tag! Schenken macht Spaß, darum verteilt ihr die Geschenke an eure Freunde. Gleichzeitig sammelt ihr wertvolle Wolkenkristalle in den 7 Farben des Regenbogens ein. Wer wird zuerst alle Geschenke los und hat 7 verschiedenfarbige Kristalle für den eigenen Regenbogen?

### Das wird gebraucht

Spielplan Gartenwolke, 4 Einhörner, 4 Hasen, 28 Wolkenkristalle in 7 Farben, 4 Regenbogen-Ablagen, 12 Geschenk-Plättchen, 1 Wolkenwürfel

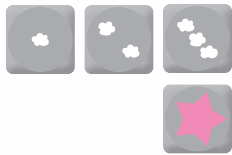
### Bevor es losgeht

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Alle bekommen eine Ablage und nehmen sie zu sich. Teilt die Geschenk-Plättchen gleichmäßig untereinander auf und legt sie auf die Wolke eurer Ablage. Sucht euch jeweils ein Einhorn und einen Hasen derselben Farbe aus. Stellt euer Einhorn auf die Gartenwolke in der Mitte des Spielplans und euren Hasen auf die Wolke zu den Geschenk-Plättchen. So wisst ihr, wer welche Farbe hat. Verteilt die Wolkenkristalle entsprechend der farbigen Abbildungen auf dem Spielplan. Überzählige Ablagen und Figuren kommen zurück in die Schachtel. Haltet den Würfel bereit.

### Jetzt geht's los

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer zuletzt einen Regenbogen gesehen hat, darf beginnen und würfelt.



### Was zeigt der Würfel?

#### 1, 2 oder 3 Wolken

Wähle einen beliebigen Weg, der an der Gartenwolke beginnt und hüpf mit deinem Einhorn entsprechend viele Wolkenfelder vorwärts.

#### Den Stern

Fliege zu einem beliebigen Wolkenfeld.

### Wo bist du gelandet?



#### • Auf einem rosa Wolkenfeld mit Wolkenkristallen:

Nimm dir die Wolkenkristalle, deren Farben dir auf deiner Ablage noch fehlen und lege sie auf die entsprechenden Abbildungen. Überzählige Kristalle bleiben auf der rosa Wolke des Spielplans liegen. Gibt es keinen passenden Kristall mehr für dich, passiert nichts und du bleibst stehen.



#### • Auf einem gelben Wolkenfeld mit Freund:

Gib diesem Freund eines deiner Geschenk-Plättchen. Liegt hier bereits ein Plättchen, darfst du kein weiteres dazu legen.



#### • Auf einem Wolkenfeld mit Regenbogen:

Du darfst den Regenbogen als Abkürzung benutzen und auf das Wolkenfeld am anderen Ende rutschen.



#### • Auf einem weißen Wolkenfeld oder der Gartenwolke

Hier passiert nichts und du bleibst stehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

### Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle Geschenk-Plättchen verteilt und 7 verschiedenfarbige Wolkenkristalle eingesammelt hat. Du gewinnst das Spiel.



### Achtung!

- Auf jedem Wolkenfeld dürfen mehrere Einhörner stehen.
- Sobald du einen Freund beschenkt oder einen Wolkenkristall eingesammelt hast, endet dein Zug genau auf dieser Wolke. Überzählige Würfelpunkte verfallen.





### 3. Glitzer-Domino

Ein zauberhaftes  
Legespiel für 2-4 Kinder  
ab 3 Jahren.

Im Wolkenland geht es heute gemütlich zu. Legt eure Plättchen mit der passenden Abbildung an die Reihe an und sammelt Wolkenkristalle als Belohnung. Wer hat am Ende die meisten Kristalle?

#### Das wird gebraucht

28 Domino-Plättchen, 50 kleine Wolkenkristalle in Pink

#### Bevor es losgeht

Mischt alle Domino-Plättchen verdeckt und stapelt sie in 2-3 Stapeln so, dass sie für alle gut erreichbar sind. Deckt ein Plättchen auf und legt es offen in die Tischmitte. Dies ist der Beginn der Domino-Reihe (= Start-Plättchen). Haltet die kleinen Wolkenkristalle als allgemeinen Vorrat bereit.

#### Jetzt geht's los

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer funkelt heute selbst wie ein Wolkenkristall? Du beginnst und deckst das obere Plättchen eines beliebigen Stapels auf.

#### Schau dir die darauf abgebildeten Freunde genau an:

- Ist ein Freund auf deinem Plättchen identisch mit einem der beiden Freunde auf dem Start-Plättchen? Super! Lege das Plättchen passend an die entsprechende Seite des Start-Plättchens an.



#### Achtung, Wolkenkristalle!

Immer, wenn du ein Plättchen passend angelegt hast, nimmst du dir danach die darauf abgebildete Anzahl an Wolkenkristallen aus dem Vorrat und sammelst sie vor dir.



- Ist kein Freund auf deinem Plättchen identisch mit einem der beiden Freunde auf dem Start-Plättchen? Schade, du kannst dein Plättchen leider nicht anlegen. Behalte es offen vor dir. Vielleicht passt es beim nächsten Mal, wenn du an der Reihe bist. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.



#### Wichtig!

Wenn du an der Reihe bist, schau immer zuerst, ob du eines oder mehrere deiner Plättchen vor dir an ein Ende der Plättchen-Reihe anlegen kannst. Wenn ja, lege dieses bzw. diese an. Danach darfst du kein Plättchen mehr vom Stapel ziehen. Kannst du kein vor dir liegendes Plättchen anlegen, ziehe ein Plättchen von einem Stapel und lege es, wenn möglich, passend an. Passen jetzt auch eines oder mehrere deiner vor dir liegenden Plättchen, darfst du diese ebenfalls anlegen.

#### Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, wenn niemand mehr Plättchen anlegen kann. Zählt eure Wolkenkristalle. Wer hat die meisten? Du gewinnst das Spiel.

#### Tipp

Wenn ihr noch nicht so weit zählen könnt, bildet jeweils aus euren Wolkenkristallen eine Reihe. Ordnet diese untereinander an und vergleicht sie miteinander. Das Kind mit der längsten Reihe gewinnt.



## 4. Domino Wolkenwirbel

Ein rundherum  
magisches Legespiel  
für 2-4 Kinder ab  
4 Jahren.

Ein Wirbelwind fegt durchs Wolkenland und setzt den Pfeil der Drehscheibe in Bewegung. Legt eure Plättchen mit der passenden Abbildung ab und freut euch über Wolkenkristalle als Belohnung. Wer sammelt die meisten Kristalle?

### Das wird gebraucht

28 Domino-Plättchen, 50 kleine Wolkenkristalle in Pink, 1 Drehscheibe mit Drehpfeil

### Bevor es losgeht

Legt die Drehscheibe in die Tischmitte und an jede Seite der Drehscheibe ein Domino-Plättchen. Mischt die übrigen Plättchen und verteilt an jedes Kind 3. Legt eure Plättchen jeweils offen vor euch ab. Die übrigen Plättchen legt ihr als verdeckten Nachziehstapel an die Seite. Haltet die Wolkenkristalle als allgemeinen Vorrat bereit.

### Jetzt geht's los

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer ist zuletzt Karussell gefahren? Du beginnst und drehst den Pfeil. Pass dabei auf, dass die Drehscheibe nicht verrutscht. Nach dem Drehen zeigt der Pfeil auf eine Seite. Sieh dir das anliegende Plättchen und die beiden darauf abgebildeten Freunde an.

### Hast du ein Plättchen, das einen dieser Freunde zeigt?

- **Ja!** Prima, lege dein Plättchen auf das anliegende Plättchen. Passen weitere deiner Plättchen auf das eben gelegte Plättchen, darfst du diese ebenfalls darauflegen.



- **Nein!** Schade, es passt leider kein Plättchen. Ziehe ein Plättchen vom Stapel! Passt dein eben gezogenes Plättchen auf das vom Pfeil angezeigte Plättchen, darfst du es sofort darauflegen. Ansonsten musst du es vor dir ablegen. Passen weitere deiner Plättchen auf das eben gelegte Plättchen, darfst du diese ebenfalls darauflegen.

### Achtung, Wolkenkristalle!

Immer, wenn du ein Plättchen passend auf ein anderes gelegt hast, nimmst du dir sofort die abgebildete Anzahl an Wolkenkristallen aus dem Vorrat und sammelst sie vor dir.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

### Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, wenn ein Kind kein Plättchen mehr vom Stapel nachziehen kann. Jetzt sind die anderen Kinder noch jeweils einmal an der Reihe. Zählt nun eure Wolkenkristalle. Wer hat die meisten Wolkenkristalle? Du gewinnst das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt ihr gemeinsam.





## 5. Memo rundherum versteckt

Ein blitzschnelles  
Memospiel für 2-4  
Kinder ab 5 Jahren.

Hui, ist das lustig! Einhorn Glitzerglück und ihre Freunde spielen Verstecken. Merkt euch gut, was sich jeweils hinter den 5 kleinen Wölkchen um die Drehscheibe herum verbirgt und tippt schnell auf den richtigen Gegenstand. Wer zuerst richtig geraten hat, bekommt einen Wolkenkristall als Belohnung. Wer sammelt die meisten Kristalle?

### Das wird gebraucht

12 kleine Wolken-Plättchen, 12 große Wolken-Plättchen, 4 Einhörner, 4 Hasen, 1 Drehscheibe mit Drehpfeil, 4 Kissen-Ablagen, 28 große Wolkenkristalle in 7 Farben

### Bevor es losgeht

Alle bekommen eine Kissen-Ablage. Sucht euch jeweils ein Einhorn und einen Hasen derselben Farbe aus. Den Hasen stellt ihr neben eure Ablage. So wisst ihr, wer welche Farbe hat. Haltet die Wolkenkristalle als allgemeinen Vorrat bereit. Legt die Drehscheibe in die Tischmitte. Mischt alle großen Wolken-Plättchen und legt sie offen zu einem großen Kreis um die Drehscheibe herum aus. Mischt alle kleinen Wolken-Plättchen und legt jeweils eins offen an jede Seite der Drehscheibe. Die restlichen kleinen Plättchen kommen als verdeckter Stapel an die Seite. Schaut euch die 5 offenen kleinen Wolken-Plättchen an und merkt euch die Abbildungen gut. Anschließend verdeckt ihr sie. Haltet euer Einhorn bereit.



### Jetzt geht's los

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat sich zuletzt im Kreis gedreht? Du beginnst und drehst den Pfeil auf der Drehscheibe. Nach dem Drehen zeigt der Pfeil auf ein kleines, verdecktes Wolken-Plättchen. Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig: Setzt euer Einhorn so schnell wie möglich auf das im Kreis ausliegende große Wolken-Plättchen mit demselben Gegenstand, den ihr unter dem verdeckten kleinen Wolken-Plättchen vermutet.

### Achtung!

Es darf immer nur ein Einhorn auf einem großen Wolken-Plättchen stehen.



Wenn alle Einhörner verteilt sind, deckt das Kind, das auch die Drehscheibe gedreht hat, das angezeigte, kleine Wolkenplättchen auf.

Steht eines eurer Einhörner auf dem passenden großen Wolken-Plättchen?

- **Ja.** Nimm dir zur Belohnung einen Wolkenkristall deiner Wahl aus dem Vorrat. Lege ihn auf ein beliebiges Kissen deiner Ablage. Lege das kleine Wolken-Plättchen offen zur Seite und ziehe ein neues vom Nachziehstapel. Lege es an die freie Stelle. Zeige allen den darauf abgebildeten Gegenstand, bevor du es verdeckst.
- **Nein.** Leider bekommt niemand einen Wolkenkristall. Das kleine Wolken-Plättchen wird wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.



### Wichtig!

Ist der Nachziehstapel leer, mischt ihr die an der Seite liegenden kleinen Wolken-Plättchen und bildet einen neuen Nachziehstapel.

### Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, sobald ein Kind auf jedem Kissen seiner Ablage einen Wolkenkristall liegen hat. Du gewinnst das Spiel.

# 6. Memo Wolkenlauf

Ein zuckersüßes Memo-Laufspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.

Huch – die Einhörner haben den ganzen Tag so schön im Wolkenland gespielt. Doch wo ist nur ihr Spielzeug hingekommen? Helft ihnen beim Suchen! Wer den gesuchten Gegenstand findet, bekommt ein Geschenk als Belohnung. Wer kann zuerst die angegebene Anzahl an Geschenken sammeln?

### Das wird gebraucht

12 kleine Wolken-Plättchen, 12 große Wolken-Plättchen, 1 Babyeinhorn Rosalie, 12 Geschenk-Plättchen, 1 Wolkenwürfel

### Bevor es losgeht

Mischt alle kleinen Wolken-Plättchen und legt sie verdeckt in einem Raster von 3 x 4 Plättchen in der Tischmitte aus. Dann mischt ihr alle großen Wolken-Plättchen und legt sie offen in einem großen Kreis um die kleinen Plättchen herum aus. Stellt Babyeinhorn Rosalie auf ein beliebiges großes Wolkenplättchen. Haltet den Würfel und die Geschenk-Plättchen als allgemeinen Vorrat bereit.

### Jetzt geht's los

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt ein Geschenk bekommen? Du beginnst und würfelst.



### Was zeigt der Würfel?

#### 1, 2 oder 3 Wolken

Ziehe Rosalie entsprechend viele große Wolken-Plättchen im Uhrzeigersinn vorwärts.



#### Den Stern?

Du darfst mit Rosalie zu einem beliebigen anderen großen Wolken-Plättchen fliegen.

Decke nun ein kleines Wolken-Plättchen auf. Steht Rosalie auf dem passenden großen Wolken-Plättchen?

- **Ja.** Prima – Rosalie überreicht dir ein Geschenk-Plättchen. Lege es vor dir ab. Verdecke danach das kleine Wolkenplättchen wieder.
- **Nein.** Schade, aber du hast noch einen Versuch. Decke ein weiteres kleines Wolken-Plättchen auf. Stimmen die abgebildeten Gegenstände nun überein, bekommst du ein Geschenk-Plättchen. Anderenfalls gehst du leider leer aus. Verdecke das bzw. die offenen kleinen Wolken-Plättchen wieder.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

### Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, sobald ein Kind die erforderliche Anzahl an Geschenken gesammelt hat. Dieses Kind gewinnt das Spiel.

Bei 2 Kindern > 6 Geschenke

Bei 3 Kindern > 4 Geschenke

Bei 4 Kindern > 3 Geschenke





## 7. Wolkenkristalle im Gleichgewicht

Ein wackeliges Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren.

Oh je, ist das wackelig! Die kleinen Hasen und Rosalie möchten so viele Wolkenkristalle wie möglich auf ihren Tablettchen tragen. Ob das gut geht? Wer schafft es, alle seine Kristalle auf die Tablettchen zu verteilen, ohne dass etwas herunterfällt?

### Das wird gebraucht

4 Hasen, 1 Babyeinhorn Rosalie, 1 Einhorn Glitzerglück, 1 Symbolwürfel, 1 Wolkenwürfel, 5 runde Symbol-Plättchen, 28 große Wolkenkristalle und 50 kleine Wolkenkristalle

### Bevor es losgeht

Stellt die Hasen und Babyeinhorn Rosalie mit ungefähr zwei Handbreit Abstand zueinander in der Tischmitte auf. Legt auf jede Figur ein Symbol-Plättchen. Alle nehmen sich die 4 großen Wolkenkristalle einer Farbe sowie kleine Wolkenkristalle in Pink (bei 2 Kindern je 10, bei 3 Kindern je 8, bei 4 Kindern je 6). Legt jeweils alle eure Wolkenkristalle (große und kleine) als Vorrat vor euch ab. Überzählige Kristalle kommen zurück in die Schachtel. Haltet die beiden Würfel bereit.

### Jetzt geht's los

Wer kann am längsten auf einem Bein stehen? Du beginnst und legst Einhorn Glitzerglück vor dich, damit im weiteren Verlauf alle wissen, dass die Spielrunde bei dir gestartet ist. Würfle mit beiden Würfeln!

### Was zeigt der Wolkenwürfel?



#### 1,2 oder 3 Wolken?

Suche dir entsprechend viele Wolkenkristalle aus deinem Vorrat aus.

#### Den Stern?

Suche dir 1, 2 oder 3 Wolkenkristalle aus deinem Vorrat aus.



### Achtung!

Es spielt keine Rolle, welche Größe die Kristalle haben. Halte deine Auswahl an Wolkenkristallen bereit.

### Was zeigt der Symbolwürfel?

#### Ein Symbol?

Lege deine ausgewählten Wolkenkristalle vorsichtig auf das entsprechende Symbol-Plättchen.



#### Das Kleeblatt

Lege deine ausgewählten Wolkenkristalle auf ein beliebiges Symbol-Plättchen.



Hast du alle Wolkenkristalle auf dem Plättchen ablegen können, ohne dass etwas heruntergefallen ist?

- **Ja.** Super gemacht - großes Lob!
- **Nein.** Schade. Nimm die heruntergefallenen Kristalle zu dir und suche dir maximal so viele Kristalle aus, wie du zuvor gewürfelt hattest. Es spielt keine Rolle, welche Farbe und Größe sie haben. Lege sie zu deinem Vorrat. Deine eben ausgewählten und noch nicht gelegten Wolkenkristalle kommen ebenfalls zurück in deinen Vorrat. Alle weiteren heruntergefallenen Kristalle kommen aus dem Spiel.

Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt mit beiden Würfeln.

### Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, sobald ein Kind den letzten Wolkenkristall aus seinem Vorrat auf ein Symbolplättchen gelegt hat und dieser nicht heruntergefallen ist. Jetzt wird noch bis zu dem Kind gespielt, das begonnen hat, sodass alle gleich oft an der Reihe waren. Das Kind, das keine Wolkenkristalle mehr im Vorrat hat, gewinnt. Gelingt dies mehreren Kindern, gewinnen sie gemeinsam.

## 8. Einhorn Mau-Mau

Ein farbenfrohes  
Kartenspiel für 2-4  
Kinder ab 4 Jahren.

Auch im Wolkenland gibt es ab und zu Regen.  
Und was machen die Einhörner bei Regen? Richtig, sie spielen Mau-Mau.  
Spielt mit! Wer zuerst die eigenen Karten passend ablegen kann, gewinnt.

### Das wird gebraucht

48 Spielkarten, 5 Geschenk-Plättchen

### Bevor es losgeht

Mischt alle Karten. Jedes Kind erhält verdeckt 5 Karten und nimmt diese auf die Hand.  
Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.  
Zieht die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen daneben (= Ablagestapel).  
Haltet die Geschenk-Plättchen als Vorrat bereit.

### Jetzt geht's los

Wer hat die längste Einhorn-Mähne? Du beginnst und legst eine deiner Handkarten auf den Ablagestapel.



### Wichtig:

- Deine Karte muss dieselbe Farbe oder denselben Freund zeigen wie die oberste Karte auf dem Ablagestapel (Ausnahme: Einhorn Glitzerglück, siehe Sonderkarten).
- Hast du keine passende Karte auf der Hand, musst du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Nimm diese Karte auf die Hand. Du darfst sie nicht sofort ablegen, auch wenn sie passen würde.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimm die obere Karte vom Ablagestapel und lege sie auf den Tisch. Mische die restlichen Karten und lege sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### Sonderkarte Einhorn Glitzerglück

Sie ist die einzige Karte, die auf jede Karte gelegt werden darf.  
Wenn du sie abgelegt hast, sagst du laut die Farbe der Karte, die als nächstes gelegt werden soll.



### Ende der Runde

Hast du nur noch eine Karte auf der Hand, wieherst du wie ein Einhorn. Die Runde ist zu Ende, wenn ein Kind mit einem Doppel-Wiehern seine letzte Handkarte abgelegt hat.  
Als Belohnung erhältst du ein Geschenk-Plättchen.

### Neue Runde

Mischt alle Karten und verteilt wieder 5 an alle Kinder. Eine neue Runde beginnt.

### Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein zweites Geschenk-Plättchen erhält. Du gewinnst das Spiel.





## 9. Einhorn Kartenspiel

Ein lustiges  
Karten-Legespiel für  
2-4 Kinder ab 5 Jahren.

Einhorn Glitzerglück und ihre Freunde haben viel erlebt. Heute schauen sie sich Bilder an. Doch welche gehören zusammen? Schaut, welche Motive gleich sind und legt sie passend aus. Wem das am besten gelingt, erhält als Belohnung ein Geschenk. Wer zuerst 2 Geschenke gesammelt hat, gewinnt.

### Das wird gebraucht

48 Spielkarten, 5 Geschenk-Plättchen

### Bevor es losgeht

Mischt alle Karten. Jedes Kind erhält verdeckt 5 Karten und nimmt diese auf die Hand. Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Zieht die obersten 3 Karten vom Stapel und legt sie offen daneben (= Auslage). Haltet die Geschenk-Plättchen bereit.

### Jetzt geht's los

Schaut euch die Karten auf eurer Hand genau an und sortiert sie nach gleichen Freunden. Wer hat zuletzt einen Zaubertrick gesehen? Du beginnst und nimmst entweder eine Karte aus der offenen Auslage oder vom verdeckten Nachziehstapel auf die Hand. Fülle die Auslage gegebenenfalls wieder auf.

### Karten auslegen

• Kannst du Paare, Drillinge oder sogar Vierlinge aus deinen Karten bilden?  
Super! Lege die entsprechenden Karten-Sets aus deiner Hand auf den Tisch.

### oder

• Kannst du keine Paare, Drillinge oder Vierlinge (mehr) bilden?  
Schau genau, ob bereits Paare oder Drillinge ausliegen, an die du eine weitere passende Karte anlegen kannst.  
Du darfst sowohl an eigene als auch an fremde Karten anlegen.



### Wichtig

- Ein Paar zeigt 2 Karten mit dem gleichen Freund. Die Farbe der Karten spielt keine Rolle.
- Ein Drilling zeigt 3 gleiche Freunde, ein Vierling 4.
- Ein Freunde-Set darf maximal aus 4 Karten bestehen (=Vierling).

### Sonderkarte Einhorn Glitzerglück

Sie ist ein Joker und kann jeden anderen Freund ersetzen. Du kannst mit ihr ein Paar bilden oder sie an ein Paar oder einen Drilling anlegen. Liegt eine dieser Sonderkarten bereits in einem Paar, Drilling oder Vierling aus, darfst du sie gegen eine passende Karte aus deiner Hand austauschen. Du darfst sowohl bei eigenen als auch bei fremden Karten austauschen. Die Sonderkarte musst du nicht wieder sofort ausspielen.

Sobald du keine Karte mehr auslegen kannst, ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### Ende der Runde

Die Runde ist zu Ende, wenn ein Kind seine letzte Handkarte abgelegt oder 5 Paare/Drillinge/Vierlinge ausgelegt hat. Als Belohnung erhältst du ein Geschenk-Plättchen.

### Neue Runde

Mischt alle Karten und verteilt wieder an alle Kinder 5 Karten. Eine neue Runde beginnt.

### Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein zweites Geschenk-Plättchen erhält. Du gewinnst das Spiel.

Liebe HABA Spiele-Fans,

unter [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) könnt ihr ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.





# Unicorn Glitterluck



## Game Collection

9  
Games

A magical game collection with 9 games from the world of Unicorn Glitterluck. For 2 to 4 children aged 3 years and older.

**Author:** Kristin Dittmann

**Illustrator:** Stephanie Roehle

**Length of the game:** approximately 10-20 minutes per game

There's always a lot going on in the world of Unicorn Glitterluck. Together, the 4 unicorns Glitterluck, Stardust, Marvel Flower, and Magic Swirl have exciting adventures every day. Join them and be enchanted by the many magical game ideas!



### WHAT'S IN THE BOX:

1 double-sided game board  
front: cloud land



back: cloud garden



4 boards :  
front: rainbow



back: pillows



12 gift tiles



48 playing cards



5 round symbol tiles



12 small  
cloud tiles



12 large  
cloud tiles



28 domino  
tiles

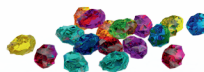


1 spinner  
with arrow

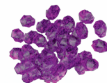
1 symbol die,  
1 cloud die



28 large cloud  
crystals in 7 colors



50 small pink  
cloud crystals



4 unicorns

(Glitterluck, Marvel Flower, Stardust, Magic Swirl)



4 bunnies



1 baby  
unicorn Rosalie





## BEFORE THE FIRST GAME:

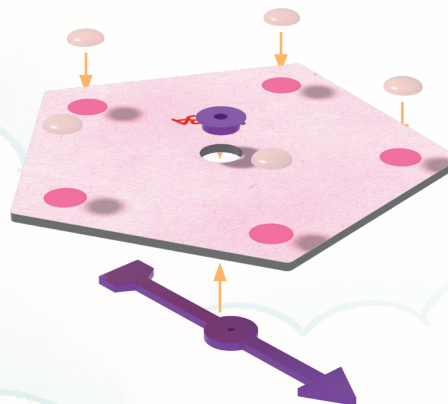
- 1 Have an adult help you.
- 2 Carefully separate all the cardboard pieces from the punchboards.
- 3 Now put the grid together as shown.  
The grid will allow the game materials to stay organized after you play..
- 4 The remaining cardboard is no longer needed so it can be disposed of properly.



## ASSEMBLE THE SPINNER:

Stick the five adhesive dots on the markings on the underside of the spinner.

Put the two pieces of the arrow together so that the arrow is on the top of the spinner.





# 1. All Around the Cloud Land

An exciting dice race for 2 to 4 children aged 3 years and older.

Has someone been baking? There is a delicious smell of fresh muffins wafting from the cloud land. Let your unicorn and bunny go running around the pavilion. The first person to get their playing pieces on the clouds of their color gets to eat the tasty treats!

## What you need:

Cloud land game board, 4 unicorns, 4 bunnies, 1 symbol die

## Before you start:

Place the game board in the middle of the table. Each player chooses a unicorn and a bunny of the same color and places both playing pieces on the starting cloud of the same color. Have the die ready.

## Let's get started!

Take turns playing in a clockwise direction.

The player who most recently petted a unicorn goes first and rolls the die.

## What does the die show?



### A symbol:

Choose one of your two playing pieces and fly from the starting cloud to the next free cloud that shows the symbol you rolled.



### The cloverleaf:

Fly one of your playing pieces to the next free cloud that shows a cloverleaf and then roll again.

Then it's the next child's turn.

## General unicorn rules:

- All playing pieces move in a clockwise direction.
- During each turn, you decide whether to move your unicorn or your bunny.
- If you land on a cloud with a rainbow, you may use the rainbow as a shortcut and slide directly to the cloud at the other end of the rainbow. If this cloud is occupied, you fly to the next free cloud.
- Occupied clouds are not counted. Keep flying to the next free cloud that shows the symbol you rolled.
- Only your own playing pieces may land on the finish clouds of your color.
- If there is no free cloud showing the symbol you rolled, you stay where you are.

## When is the game over?

The game ends as soon as both of a child's playing pieces have landed on the finish clouds of their color. This player wins the game.

## Variations:

If you land on an occupied cloud, you may send this playing piece back to its starting cloud. Playing pieces on the finish clouds are safe.





## 2. All the Colors of the Rainbow

A fun collecting game for 2 to 4 children aged 4 years and older.

What luck – gifts and rainbows in one day! Giving gifts is fun, so give some gifts to your friends while at the same time, collect valuable cloud crystals in the 7 colors of the rainbow. Who will be the first to give away all their gifts and collect 7 differently colored crystals for their own rainbow?

### What you need:

Cloud garden game board, 4 unicorns, 4 bunnies, 28 cloud crystals in 7 colors, 4 rainbow boards, 12 gift tiles, 1 cloud die

### Before you start:

Place the game board in the middle of the table. Everyone gets a rainbow board and puts it in front of them. Divide the gift tiles equally between you and place them on the cloud on your rainbow board. Each player chooses a unicorn and a bunny of the same color. Place your unicorn on the cloud garden in the middle of the game board and your bunny on the cloud with your gift tiles. This way you will know which player is which color. Divide up the cloud crystals to match the colored pictures on the game board. Place any remaining boards or playing pieces back into the box. Have the die ready.



### Let's get started!

Take turns playing in a clockwise direction. The player who most recently saw a rainbow goes first and rolls the die.



### What does the die show?

#### 1, 2, or 3 clouds

Choose any route starting from the cloud garden and hop your unicorn this many clouds forward.



#### The star

Fly to any cloud you like.

### Where have you landed?



#### • On a pink cloud with cloud crystals:

Take the cloud crystals whose color is still missing from your rainbow board and place them on the corresponding pictures on your rainbow board. Any remaining crystals stay on the pink cloud on the game board. If there are no colors of crystals that you need, nothing happens and you stay where you are.



#### • On a yellow cloud with a friend:

Give this friend one of your gift tiles. If there is already a tile here, you may not add any more.



#### • On a cloud with a rainbow:

You may use the rainbow as a shortcut and slide directly to the cloud at the other end.



#### • On a white cloud or the cloud garden:

Nothing happens and you stay where you are.

Then it's the next child's turn.

### When is the game over?

The game ends when a child has given away all of their gift tiles and collected 7 different colored cloud crystals. This player wins the game.



### Note:

- More than one unicorn may stand on any cloud.
- As soon as you have given a friend a gift or collected a cloud crystal, your turn ends on this cloud. Extra die points are forfeited.



## 3. Glitter Dominoes

A magical arranging game for 2 to 4 children aged 3 years and older.

It's a cozy day in Cloud Land today. Lay down your tiles next to matching pictures to make a row and collect cloud crystals as a reward. Who will have the most crystals at the end?

### What you need:

28 domino tiles, 50 small pink cloud crystals

### Before you start:

Shuffle all the domino tiles face-down and stack them in 2 or 3 piles where everyone can reach them. Turn over a tile and place it face-up in the middle of the table. This is the start of the domino row (= starting tile). Have the small cloud crystals ready as a general stockpile.

### Let's get started!

Take turns playing in a clockwise direction. Who is sparkling like a cloud crystal today? You go first and turn over the top tile of any pile.

### Look closely at the friends it shows:

- Is a friend on your tile identical to one of the two friends on the starting tile? Great! Lay down your tile next to the starting tile, so that the matching pictures are next to each other.



### Don't forget the cloud crystals!

Whenever you have laid down a tile, take the number of cloud crystals shown on the tile from the stockpile and collect them in front of you.



- If the friend on the tile you picked does not match one of the two friends on the starting tile, you can't lay down your tile. Too bad. Unfortunately, you can't lay down your tile. Keep it face-up in front of you. Perhaps you'll have more luck on your next turn.

Then it's the next child's turn.



### Important!

When it's your turn, always look first to see whether you can place one or more of the tiles in front of you at an end of the row of tiles. If you can, lay this or these down. Afterwards, you may not draw any more tiles from a pile.

If you can't lay down any of the tiles in front of you, draw a tile from a pile and lay it down if you can. If now one or more of the tiles in front of you match, you may now lay these down too.

### When is the game over?

The game ends when no player can lay any more tiles. Count your cloud crystals. Who has the most? This player wins the game.

### Tip:

If you can't count so high yet, place your cloud crystals in a row. Arrange the rows one below the other and compare them with each other. The player with the longest row wins.





## 4. Cloud Swirl Dominoes

An all-round magical arranging game for 2 to 4 children aged 4 years and older.

Hey, this is fun! Unicorn Glitterluck and her friends are playing hide and seek. Take good note of who is hiding what behind each of the 5 little clouds around the turntable and quickly tap on the correct friend item. Whoever guesses correctly first gets a cloud crystal as a reward. Who will collect the most crystals?

### What you need:

28 domino tiles, 50 small pink cloud crystals, 1 spinner with arrow

### Before you start:

Place the spinner in the middle of the table and place a domino tile on each side of the spinner. Shuffle the remaining tiles and deal 3 to each child. Place your tiles face-up in front of you. Place the remaining tiles to the side as a face-down draw pile. Have the cloud crystals ready as a general stockpile.

### Let's get started!

Take turns playing in a clockwise direction. Who most recently rode on a carousel? You go first and spin the arrow. Be careful that the spinner doesn't slip. Once it has finished spinning, the arrow will point to one side. Look at the tile on this side and the two items shown on the tile.

### Do you have a tile showing one of these friends?

- **Yes!** Great, lay down your tile on top of the tile next to the spinner. If more of your tiles match the tile you just laid down, you may lay these down too.



- **No!** Unfortunately, no tile matches. Take a tile from the pile. If the tile you've just drawn matches the tile the arrow is pointing to, you may lay it down right away. Otherwise, place it in front of you. If more of your tiles match the tile you just laid down, you may lay these down too.

### Don't forget the cloud crystals!

Whenever you have placed a tile on top of another one, take the number of cloud crystals shown on the tile from the stockpile and collect them in front of you.

Then it's the next child's turn.

### When is the game over?

The game ends when a child can no longer take a tile from the pile. The other children each take one more turn. Count your cloud crystals. Who has the most? This player wins the game. In the event of a tie, these players win together.





## 5. Hide and Seek Memory Game

A quick-fire memory game for 2 to 4 children aged 5 years and older.

Oh boy, this is fun! Unicorn Glitterluck and her friends are playing hide and seek. You need to memorize who is hiding behind the 5 little clouds around the spinner and quickly guess the correct friend. The first player to guess correctly gets a cloud crystal as a reward. Who will collect the most crystals?

### What you need:

12 small cloud tiles, 12 large cloud tiles, 4 unicorns, 4 bunnies, 1 spinner with arrow, 4 pillow boards, 28 large cloud crystals in 7 colors

### Before you start:

Each player gets a pillow board. Each player chooses a unicorn and a bunny of the same color. Place the bunny next to your pillow board. This way you will know which player is which color. Have the cloud crystals ready as a general stockpile. Place the spinner in the middle of the table. Shuffle all the large cloud tiles and place them face-up in a large circle around the spinner. Shuffle all the small cloud tiles and place one face-up next to each side of the spinner. Place the remaining small tiles to the side as a face-down pile. Take a good look at the 5 face-up small cloud tiles and try to memorize the pictures. Then turn them face-down.

Have your unicorn ready.

### Let's get started!

Take turns playing in a clockwise direction. Who most recently spun in a circle? You go first and spin the arrow on the spinner. Once it has finished spinning, the arrow will point to a small, face-down cloud tile. Now everyone plays at the same time. As quickly as you can, place your unicorn on the large cloud tile in the circle that shows the same friend as the one you think is hiding under the face-down small cloud tile.



### Note:

Only one unicorn may stand on a large cloud tile at a time.



Once all unicorns have been placed down, the child who spun the spinner turns over the small cloud tile it is pointing to.

Is one of your unicorns standing on the matching large cloud tile?

- **Yes.** Take a cloud crystal of your choice from the stockpile as a reward. Place it on any pillow you like on your board. Now place the small cloud tile to the side face-up and take a new one from the draw pile. Place it in the empty space. Show everyone the friend on the tile before turning it face-down.
- **No.** Unfortunately, no one gets a cloud crystal. The small cloud tile is turned face-down again.

Then it's the next child's turn.



### Important!

If the draw pile is empty, shuffle the small cloud tiles that were placed to the side and make a new draw pile.

### When is the game over?

The game ends as soon as a child has placed a cloud crystal on all their pillows. This player wins the game.



A sugary sweet memory race for 2 to 4 children aged 3 years and older.

## 6. Cloud Race Memory Game

Phew – the unicorns have been playing all day long in Cloud Land. But where did their toys go? Help them find! Whoever finds the item you are looking for gets a gift as a reward. Who can collect the required number of gifts first?

### What you need:

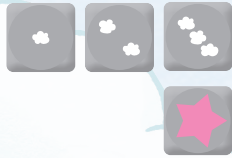
12 small cloud tiles, 12 large cloud tiles, 1 baby unicorn Rosalie, 12 gift tiles, 1 cloud die

### Before you start:

Shuffle all the small cloud tiles and arrange them face-down in a 3 x 4 grid in the middle of the table. Then shuffle all the large cloud tiles and place them face-up in a large circle around the small tiles. Place baby unicorn Rosalie on any large cloud tile you like. Have the gift tiles ready as a general stockpile and the die ready.

### Let's get started!

Take turns playing in a clockwise direction. Who most recently received a gift? You go first and roll the die.



### What does the die show?

#### 1, 2, or 3 clouds?

Move Rosalie forward this number of large cloud tiles in a clockwise direction.

#### The star?

You may fly Rosalie to any other large cloud tile you like.

Now turn over a small cloud tile. Is Rosalie standing on the matching large cloud tile?

- **Yes.** Great – Rosalie gives you a gift tile. Put it in front of you. Then turn the small cloud tile face-down again.
- **No.** Too bad, but you have another chance. Turn over another small cloud tile. If the two items shown now match, you get a gift tile. Otherwise, unfortunately you don't get anything.

Turn the small cloud tile or tiles face-down again.

Then it's the next child's turn.

### When is the game over?

The game ends as soon as a child has collected the required number of gifts. This child wins the game.

2 children > 6 gifts

3 children > 4 gifts

4 children > 3 gifts





## 7. Cloud Crystal Balancing

A wobbly dexterity game for 2 to 4 children aged 5 years and older.

Oh dear, that's wobbly! The little bunny and Rosalie want to carry as many cloud crystals as possible on their trays. Can they do it? Who will manage to put all their crystals on the trays without any falling down?

### What you need:

4 bunnies, 1 baby unicorn Rosalie, 1 Unicorn Glitterluck, 1 symbol die, 1 cloud die, 5 round symbol tiles, 28 large cloud crystals and 50 small cloud crystals

### Before you start:

Place the bunnies and baby unicorn Rosalie in the middle of the table about two hand widths apart. Place a symbol tile on top of each figure. Each player takes 4 large cloud crystals in one color and small pink cloud crystals (2 children = 10 each, 3 children = 8 each, 4 children = 6 each) and places all cloud crystals (large and small) in front of them as a stockpile. Place any remaining crystals back into the box. Have the two dice ready.

### Let's get started!

Who can stand on one leg the longest? You go first and place Unicorn Glitterluck in front of you, so that as the game goes on everyone knows that you started the round. Roll both dice.

### What does the cloud die show?



#### 1, 2, or 3 clouds?

Take this many cloud crystals from your stockpile.

#### The star?

Choose 1, 2, or 3 cloud crystals from your stockpile.



### Note:

It doesn't matter what size the crystals are. Have your choice of cloud crystals ready.

### What does the symbol die show?

#### A symbol?

Carefully place your chosen cloud crystals on the matching symbol tile.



Have you placed all cloud crystals on the tile without any falling down?

- **Yes.** Great job!
- **No.** Too bad. Pick up any crystals that fell down. From these, take out the number of crystals you rolled and no more. It doesn't matter what color or size they are. Place them in your stockpile. The cloud crystals you chose before but hadn't yet placed on the tile are also returned to your stockpile. Any other crystals that fell down are removed from the game.

Then the next child in a clockwise direction takes their turn rolling both dice.

### When is the game over?

The game ends as soon as a child has placed the last cloud crystal in their stockpile on a symbol tile without it falling down. Play stops at the child who went first (where Unicorn Glitterluck is placed) so that all children have taken the same number of turns. The child with no more cloud crystals in their stockpile wins. If there is a tie, these players win together.



### The cloverleaf

Place your chosen cloud crystals on any symbol tile you like.





## 8. Unicorn Crazy Eights

A colorful card game for 2 to 4 children aged 4 years and older.

Even in Cloud Land it rains sometimes. What do the unicorns do in the rain? That's right, they play Crazy Eights. You should play too! The first player to lay down all their cards wins the game.

**What you need:**  
48 cards, 5 gift tiles

**Before you start:**

Shuffle all the cards. Each child is dealt 5 cards face-down and takes them into their hand without showing the other players. Place the remaining cards in the middle of the table as a face-down draw pile. Draw the top card from the pile and place it face-up next to the pile (this becomes the discard pile). Have the gift tiles ready.

**Let's get started!**

Who has the longest unicorn mane?  
You go first and lay down one of the cards in your hand on the discard pile.



**Important:**

- Your card must show the same color or the same friend as the top card on the discard pile (exception: Unicorn Glitterluck, see special cards).
- If you don't have a matching card in your hand, you must take a card from the draw pile. Add this to your hand. You may not play this card immediately, even if you could.
- If there are no cards left in the draw pile, take the top card from the discard pile and put it on the table. Shuffle the remaining cards to create a new draw pile.

Then the next child in a clockwise direction takes their turn.

**Special Card Unicorn Glitterluck:**

This is the only card that may be placed on any card.  
When you lay it down, say out loud the color of the next card to be placed.

**End of the round:**

When you only have one card left in your hand, neigh like a unicorn.  
The round ends when a child neighs twice and lays down their last card.  
This player gets a gift tile as a reward.

**New round:**

Shuffle all the cards and again deal 5 cards to each child. Start a new round.

**When is the game over?**

The game ends as soon as a child gets a second gift tile. This player wins the game.





## 9. Unicorn Card Game

A fun card game for 2 to 4 children aged 5 years and older.

Unicorn Glitterluck and her friends have had many adventures. Today, they are looking at the photos. But which ones belong together? Find the matching pictures and lay them down correctly. The player who does the best job gets a gift as a reward. The first player to collect 2 gifts wins the game.

### What you need:

48 cards, 5 gift tiles

### Before you start:

Shuffle all the cards. Each child is dealt 5 cards face-down and takes them into their hand without showing the other players. Place the remaining cards in the middle of the table as a face-down draw pile. Draw the top 3 cards from the pile and place them face-up next to the pile (this becomes the discard pile). Have the gift tiles ready.

### Let's get started!

Look carefully at the cards in your hand and sort them into groups of the same friends. Who most recently saw a magic trick? You go first and either take a card from the face-up cards or the face-down draw pile.

### Laying down cards:

- Can you make a pair of 2, or a group of 3 or even 4 cards?  
Great! Place all pairs or groups of 3 or 4 cards from your hand on the table.

or

- Do you have no (more) pairs or groups in your hand?

Look carefully to see whether there are already any pairs or groups of 3 cards on the table to which you can add another matching card. This means you can also form groups of 4. You may add cards to your own groups as well as those of other players.



### Important:

- A pair means 2 cards showing the same friend. The color of the card doesn't matter.
- The same applies to groups of 3 or 4.
- A set of friends may have no more than 4 cards in it.

### Special Card Unicorn Glitterluck:

This card is a joker and can replace any other friend. You may lay it down anywhere you like or form pairs with it. If one of these special cards is already in a pair of 2 or a group of 3 or 4 cards, you may swap it for a matching card from your hand. You may swap cards from your own groups as well as those of other players. You do not have to play the special card immediately.

If you can't lay down any more cards, the next child in a clockwise direction takes their turn.

### End of the round:

The round ends when a child lays down the last card in their hand or has laid down 5 pairs/groups of 3/groups of 4. This player gets a gift tile as a reward.

### New round:

Shuffle all the cards and again deal 5 cards to each child. Start a new round.

### When is the game over?

The game ends as soon as a child gets a second gift tile. This player wins the game.

Dear Players,

At [www.haba-play.com/Erersatzteile](http://www.haba-play.com/Erersatzteile) it's easy to ask whether a missing art of a toy or game can still be delivered.





# Licornes dans les nuages



## Collection de jeux

9 jeux

Une fabuleuse collection de 9 jeux pour une immersion totale dans l'univers de la licorne Bonheur étincelant. Pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

**Auteur :** Kristin Dittmann

**Illustration :** Stephanie Roehe

**Durée de jeu :** env. 10 à 20 minutes par partie

Le monde de la licorne Bonheur étincelant est toujours très animé. Avec ses amies Poussière d'étoile et Fleur magique, elle vit des aventures passionnantes tous les jours. Rejoignez-les et découvrez de nombreux jeux : laissez la magie vous emporter !



### CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu imprimé recto-verso :  
pays des nuages au recto



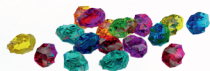
5 tuiles de symbole rondes



1 dé à symboles,  
1 dé à nuages



28 gros cristaux de nuage aux 7 couleurs de l'arc-en-ciel



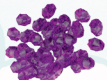
jardin des nuages au verso



12 petites tuiles de nuage



50 petits cristaux de nuage roses



12 grandes tuiles de nuage



4 licornes (Bonheur étincelant, Fleur magique, Poussière d'étoile, Tourbillon magique)



4 cartons de dépôt : arc-en-ciel au recto



12 tuiles de cadeau



28 tuiles de domino



et coussins au verso



48 cartes à jouer



1 disque avec une flèche rotative



1 bébé licorne Rosalie



## AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

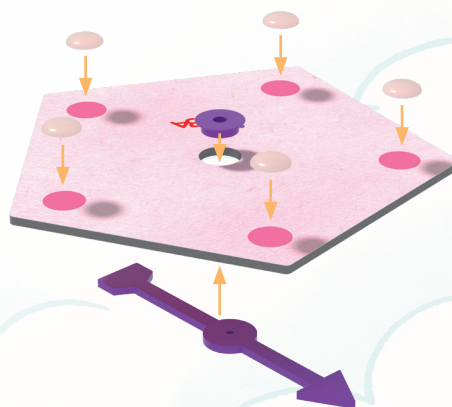
- 1 Détachez délicatement, avec l'aide d'un adulte, toutes les pièces cartonnées de leur cadre.
- 2 Ensuite, assemblez le support comme indiqué sur l'illustration.
- 3 Il vous permettra de trier plus facilement le matériel de jeu dans la boîte une fois la partie terminée.
- 4 Après cela, vous n'avez plus besoin des cadres que vous pouvez jeter en suivant les consignes de tri.



## ASSEMBLEZ LE DISQUE

Collez les 5 pastilles autocollantes sur les marquages du disque.

Assemblez les deux parties de la flèche rotative afin qu'elle se trouve sur le dessus du disque.





Une course de dé féérique pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

# 1. Gambader au pays des nuages

Une délicieuse odeur de muffins tout droit sortis du four s'échappe du pays des nuages. Avec votre licorne et votre lapin, faites le tour du pavillon pour trouver d'où elle vient.. Le premier joueur à terminer le parcours pourra se régaler !

## Matériel de jeu utilisé

Plateau de jeu côté recto pays des nuages, 4 licornes, 4 lapins, 1 dé à symboles

## Avant de commencer la partie

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Choisissez chacun une licorne et un lapin de la même couleur et posez-les sur les nuages de départ de votre couleur (= les nuages sur les coins du plateau). Préparez le dé.

## C'est parti !

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a mangé un muffin en dernier commence et lance le dé.

## Qu'indique le dé ?



### Un symbole

Choisis une de tes deux figurines et vole du nuage de départ jusqu'au prochain nuage (= case) disponible avec le symbole correspondant.



### Le trèfle

Fais voler une de tes figurines jusqu'à la prochaine case avec un trèfle disponible et relance aussitôt le dé.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

## Règles générales applicables aux licornes :

- Toutes les figurines volent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À chaque tour, tu ne peux déplacer qu'une seule figurine : ta licorne ou ton lapin.
- Si tu atterris sur un nuage au pied d'un arc-en-ciel, tu peux glisser directement jusqu'à l'autre bout de l'arc-en-ciel. Si ce nuage est occupé, tu déplaces ta figurine jusqu'à la prochaine case disponible.
- Les nuages occupés ne comptent pas. Continue de voler jusqu'au prochain nuage disponible portant le symbole du dé.
- Chaque nuage d'arrivée ne peut être occupé que par les figurines de la même couleur.
- S'il n'y a aucun nuage disponible portant le symbole que tu as obtenu au dé, tu passes ton tour et restes sur ton nuage.

## Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a placé ses deux figurines sur son nuage d'arrivée. Il remporte alors la partie !

## Variante pour licornes expertes

En atterrissant sur un nuage occupé, le joueur peut renvoyer la figurine qui s'y trouvait sur son nuage de départ. Sur les nuages d'arrivée, les figurines sont en sécurité.



## 2. Arc-en-ciel multicolore

Un jeu de collecte pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Quelle chance ! Des cadeaux et des arcs-en-ciel dans une même journée ! Quel bonheur de pouvoir les offrir à ses amis ! Sur votre chemin pour leur offrir, vous allez aussi ramasser de précieux cristaux de nuage aux 7 couleurs de l'arc-en-ciel. Qui sera le premier à distribuer tous ses cadeaux et à réunir les 7 cristaux de couleurs différentes pour compléter son arc-en-ciel ?

### Matériel de jeu utilisé

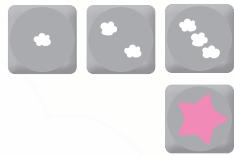
Plateau de jeu côté verso jardin des nuages, 4 licornes, 4 lapins, 28 cristaux de nuage aux 7 couleurs de l'arc-en-ciel, 4 cartons de dépôt « arc-en-ciel », 12 tuiles de cadeau, 1 dé à nuages.

### Avant de commencer la partie

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Distribuez à chacun un carton de dépôt à poser devant soi. Distribuez le même nombre de tuiles cadeau à chacun. Placez-les sur le nuage de votre carton de dépôt. Choisissez chacun une licorne et un lapin de la même couleur. Placez toutes les licornes au centre du plateau sur le jardin et chaque lapin à côté de vos tuiles cadeau. Déposez les cristaux de nuage sur les cases du plateau correspondantes. Les cartons de dépôt et les figurines en trop sont rangés dans la boîte. Préparez le dé.

### C'est parti !

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu un arc-en-ciel en dernier commence et lance le dé.



### Qu'indique le dé ? 1, 2 ou 3 nuages

Choisis un chemin partant du jardin dans la direction que tu souhaites et avance ta licorne du nombre de nuages correspondant.

### L'étoile

Vole jusqu'au nuage de ton choix.

### Où as-tu atterri ?



#### • Sur un nuage rose avec des cristaux de nuage

prends les cristaux de nuage des couleurs dont tu as encore besoin pour remplir ton carton et dépose-les sur les espaces correspondants. Les cristaux dont tu n'as pas besoin restent sur le plateau de jeu.

#### • Sur un nuage jaune avec un ami

donne une de tes tuiles cadeau à cet ami. S'il a déjà un cadeau, tu ne peux pas en poser un autre.

#### • Sur un nuage avec un arc-en-ciel

tu peux emprunter l'arc-en-ciel comme raccourci pour glisser jusqu'au nuage à l'autre bout.

#### • Sur un nuage blanc ou le jardin

ici, il ne se passe rien. Tu restes sur ce nuage.

Puis, c'est au tour du joueur suivant..

### Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a distribué tous ses cadeaux et rempli son arc-en-ciel des 7 cristaux différents. Il remporte alors la partie !



### Attention

- Il peut y avoir plusieurs licornes sur le même nuage.
- Dès que tu offres un cadeau à un ami ou que tu collectes un cristal de nuage, ton tour est terminé et tu restes sur ce nuage. S'il te reste des déplacements à faire, tu ne les fais pas.





### 3. Domino étincelant

Un fabuleux jeu d'assemblage pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Aujourd'hui, l'ambiance est conviviale au pays des nuages. Posez vos tuiles avec l'illustration qui convient à la suite des autres pour récolter des cristaux de nuage en récompense. Celui qui a le plus de cristaux à la fin gagne la partie !

#### Matériel de jeu utilisé

28 tuiles domino, 50 petits cristaux de nuage roses

#### Avant de commencer la partie

Mélangez toutes les tuiles domino faces cachées et formez 2 ou 3 piles de même hauteur accessibles facilement par tous les joueurs.

Retournez une tuile et posez-la face visible au milieu de la table.

Elle sera la tuile de départ de la suite de dominos. Faites une réserve collective sur le côté avec les cristaux de nuage.



#### C'est parti !

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a vu quelque chose de brillant en dernier ?

Tu commences et retournes la première tuile de la pile de ton choix.

#### Observe les amis qui sont illustrés dessus :

- Un des amis de ta tuile est-il identique à un des deux amis sur la tuile de départ ? Super ! Pose ta tuile de manière à ce que les deux amis identiques se suivent.

#### N'oublie pas les cristaux de nuage !

À chaque fois que tu déposes une tuile, tu prends le nombre de cristaux de nuage figurant dessus dans la réserve et les poses devant toi. (comme illustré ci-contre)



- Aucun ami de ta tuile n'est identique à un des deux amis de la tuile de départ ?

Domage ! Tu ne peux pas placer ta tuile. Garde-la face visible devant toi.

Tu pourras peut-être l'utiliser au prochain tour.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.



#### Important :

Quand vient ton tour, commence toujours par vérifier si tu peux poser une ou plusieurs de tes tuiles à la suite de celles déjà posées. Si tu le peux, pose celles qui conviennent aux extrémités de la suite de tuiles. Ensuite, ton tour prend fin sans que tu doives piocher une nouvelle tuile. Si tu ne peux poser aucune de tes tuiles, pioches-en une, essaie de la placer et regarde toujours si tu peux continuer la suite de tuiles avec les tuiles que tu as déjà devant toi avant de terminer ton tour.

#### Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque plus personne ne peut poser de tuile. Comptez vos cristaux de nuage.

Celui qui en a le plus remporte la partie ! S'il y a égalité, il y aura plusieurs gagnants.

#### Conseil

Si les joueurs ne savent pas encore très bien compter, ils forment chacun une rangée avec leurs cristaux de nuage.

Disposez ensuite les rangées les unes à côté des autres et comparez-les.

Le joueur dont la rangée est la plus longue a gagné.



Un jeu  
d'assemblage  
fantastique pour 2 à 4  
joueurs à partir de 4 ans.

## 4. Domino Tourbillon de nuages

Un fort vent souffle au pays des nuages et déplace la flèche sur le disque.  
Posez les bonnes plaquettes autour du disque et récupérez des cristaux à chaque fois.  
Qui collectionnera le plus de cristaux ?

### Matériel de jeu utilisé

28 tuiles de domino, 50 petits cristaux de nuage roses, 1 disque à flèche rotative

### Avant de commencer la partie :

Posez le disque au milieu de la table et une tuile de domino contre chaque côté du disque. Mélangez les tuiles restantes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Posez vos tuiles faces visibles devant vous. Les tuiles restantes faces cachées forment la pioche que vous posez sur le côté. Préparez la réserve collective de cristaux de nuage.

### C'est parti !

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à être monté sur un manège ? Tu commences en faisant tourner la flèche. Après avoir tourné, la flèche s'arrête et pointe vers une tuile. Observe la tuile vers laquelle elle pointe et les deux amis représentés dessus.

### As-tu une tuile avec un de ces amis ?

- **Oui ?** Super ! Pose-la sur la tuile indiquée par la flèche. Si tu as une autre tuile qui peut être posée sur celle que tu viens de placer, superpose-la et ainsi de suite jusqu'à ce que tu sois bloqué.



- **Non ?** Dommage, aucune tuile ne convient. Tire une tuile de la pioche.

Si la tuile que tu viens juste de tirer peut être mise sur la tuile posée contre le disque, tu peux directement le faire. Sinon, tu la poses devant toi. Ici aussi si tu as une autre tuile qui peut être posée sur celle que tu viens de placer, superpose-la et ainsi de suite.

### N'oublie pas les cristaux de nuage !

À chaque fois que tu poses une tuile sur une autre, tu prends aussitôt le nombre de cristaux de nuage indiqué sur la tuile dans la réserve collective et les gardes devant toi.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que la pioche est épuisée. Les joueurs terminent le tour, puis comptent leurs cristaux de nuage. Celui qui a le plus de cristaux remporte la partie ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.





Un jeu de mémoire ultra rapide pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

## 5. Mémo cache-cache

Qu'est-ce qu'on s'amuse quand on est tous ensemble ! La licorne Bonheur étincelant et ses amis jouent à cache-cache. Mémorisez bien la cachette de chaque ami derrière les 5 petits nuages autour du disque et désignez vite la bonne cachette. Le premier à avoir deviné gagne un cristal de nuage. Qui réunira le plus de cristaux à la fin ?

### Matériel de jeu utilisé

12 petites tuiles de nuage, 12 grandes tuiles de nuage, 4 licornes, 4 lapins, 1 disque à flèche rotative, 4 cartons de dépôt côté coussins, 28 grands cristaux de nuage aux 7 couleurs de l'arc-en-ciel

### Avant de commencer la partie

Tout le monde reçoit un carton de dépôt avec 4 coussins. Choisissez chacun une licorne et un lapin de la même couleur. Placez votre lapin à côté de votre carton de dépôt pour que tout le monde sache identifier la couleur de chaque joueur. Préparez la réserve collective de cristaux de nuage sur le côté. Posez le disque au milieu des joueurs. Mélangez toutes les grandes tuiles de nuage et posez-les faces visibles en formant un grand cercle autour du disque comme illustré ci-contre. Mélangez toutes les petites tuiles de nuage et posez-en une face visible au niveau de chaque côté du disque. Les petites tuiles restantes forment une pile faces cachées sur le côté. Observez les 5 petits nuages au centre et mémorisez bien les illustrations. Ensuite, retournez-les faces cachées. Gardez vos licornes en main.



### C'est parti !

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a tourné en rond en dernier ? Tu commences et fais tourner la flèche du disque. La flèche s'arrête sur un petit nuage face cachée. Maintenant, tout le monde joue en même temps : le plus rapidement possible, placez votre licorne sur le grand nuage que vous pensez être identique au petit nuage face cachée.

### Attention !

Il ne peut y avoir qu'une licorne sur un grand nuage.



Lorsque toutes les licornes se trouvent sur un grand nuage, le joueur qui a fait tourner le disque retourne le petit nuage pointé par la flèche. Ta licorne se trouve-t-elle sur le bon nuage ?

- **Oui ?** Super ! Tu prends un cristal de nuage dans la réserve. Pose-le sur un des coussins de ton carton de dépôt. Mets de côté le petit nuage qui a été trouvé et tire-en un nouveau dans la pioche. Montre à tout le monde l'ami représenté dessus avant de le déposer face cachée à l'endroit où se trouvait le précédent nuage.
- **Non ?** Malheureusement, personne ne gagne de cristal. Retourne à nouveau le petit nuage.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.



### Important !

Si la pioche est vide, mélangez les petits nuages mis de côté pour former une nouvelle pioche face cachée.

### Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un joueur a posé un cristal de nuage sur chaque coussin de son carton de dépôt. Ce joueur est le gagnant de la partie !





## 7. Cristaux de nuage en équilibre

Un jeu d'adresse vertigineux pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Olala ! Ça bouge ! Rosalie et les petits lapins veulent transporter autant de cristaux de nuage que possible sur leurs plateaux. Vont-ils y parvenir ? Qui réussira à répartir tous ses cristaux sur les plateaux sans rien faire tomber ?

### Matériel de jeu utilisé

4 lapins, 1 bébé licorne Rosalie, 1 licorne Bonheur étincelant, 1 dé à symboles, 1 dé à nuages, 5 tuiles de symbole rondes, 28 grands cristaux de nuage et 50 petits cristaux de nuage

### Avant de commencer la partie :

Placez les lapins et Rosalie à une distance d'environ deux paumes de main les uns des autres au milieu de la table (comme illustré ci-contre). Posez une tuile de symbole sur chaque figurine. Chacun prend 4 grands cristaux de nuage de la même couleur et des petits cristaux de nuage roses (10 pour 2 joueurs, 8 pour 3 joueurs et 6 pour 4 joueurs). Formez devant vous une petite réserve avec tous vos cristaux de nuage. Rangez dans la boîte les cristaux dont vous ne vous servez pas. Préparez les deux dés (symboles et nuages).



### C'est parti

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui arrive à rester debout sur une jambe le plus longtemps ? Tu commences et poses la licorne Bonheur étincelant devant toi. Au cours de la partie, elle permet de se souvenir que tu as commencé la manche. Lance les deux dés !

### Qu'indique le dé à nuages ?



#### 1, 2 ou 3 nuages ?

Prends dans ta réserve le nombre correspondant de cristaux de nuage.



#### L'étoile ?

Choisis dans ta réserve 1, 2 ou 3 cristaux de nuage.

### Attention !

La taille des cristaux n'a pas d'importance. Garde ta sélection de cristaux de côté.



### Qu'indique le dé à symboles ?

#### Un symbole ?

Pose délicatement tous les cristaux de nuage choisis sur la tuile du symbole correspondant.



#### Le trèfle ?

Pose tes cristaux de nuage sur la tuile de ton choix.



Tu as réussi à poser tous les cristaux de nuage sans qu'aucun ne tombe de la tuile ?

• **Oui ?** Bien joué !

• **Non ?** Dommage. Ramasse les cristaux qui sont tombés, et pose dans ta réserve le nombre de cristaux qu'indiquait le dé. Tu vas aussi y mettre les cristaux que tu avais préparés à poser mais pas encore posés. Tous les autres cristaux qui sont tombés sont retirés du jeu et mis sur le côté.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer les deux dés.

### Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a posé son dernier cristal sur une tuile sans rien faire tomber. On continue alors de jouer jusqu'à arriver au joueur qui a la Licorne Bonheur étincelant pour que tout le monde ait joué le même nombre de fois. Le joueur qui n'a plus de cristaux de nuage en réserve remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont une réserve vide, il y a plusieurs gagnants.

Un jeu de cartes haut en couleur pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

## 8. Mau-Mau des licornes

Au pays des nuages, il arrive aussi qu'il pleuve. Et que font les licornes quand il pleut ? Elles jouent au Mau-Mau. Venez jouer avec elles ! Le premier à réussir à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie.

### Matériel de jeu utilisé

48 cartes, 5 tuiles de cadeau

### Avant de commencer la partie

Mélangez toutes les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes faces cachées et les prend en main sans les montrer aux autres. Formez la pioche avec les cartes faces cachées restantes. Retournez la carte du dessus de la pioche et posez-la face visible à côté, ce sera la pile de défausse. Déposez les tuiles de cadeau sur le côté.

### C'est parti !

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a touché un animal en dernier ? Tu commences et poses une de tes cartes sur la pile de défausse.



### Attention :

- Ta carte doit être de la même couleur ou représenter le même ami que la carte du dessus de la pile de défausse (exception : licorne Bonheur étincelant, voir carte spéciale).
- Si tu n'as pas de carte qui convient, tu dois tirer une carte de la pioche. Même si celle-ci convient, tu ne peux pas la défausser et termines ton tour.
- Si la pioche est épuisée, prends la carte du dessus de la pile de défausse et pose-la sur la table. Mélange le reste des cartes et pose-les faces cachées pour former la nouvelle pioche.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

### Carte spéciale : licorne Bonheur étincelant

Elle est la seule carte qui peut être posée sur n'importe quelle autre. Quand tu la poses, tu annonces à voix haute la couleur de la carte qui doit être posée par-dessus.

### Fin de la manche

Si tu n'as plus qu'une carte en main, tu hennis comme une licorne. La manche prend fin lorsque tu hennis une deuxième fois en posant ta dernière carte. En récompense, tu gagnes une tuile de cadeau.

### Nouvelle manche

Mélangez toutes les cartes et distribuez-en à nouveau 5 à chaque joueur. Une nouvelle manche commence.

### Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur reçoit sa seconde tuile de cadeau. Il remporte alors la partie !





## 9. Jeu de cartes des licornes

Un amusant jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

La licorne Bonheur étincelant et ses amis ont vécu tant d'aventures. Aujourd'hui, ils admirent toutes leurs photos souvenirs. Mais lesquelles vont ensemble ? Trouvez les illustrations identiques et réunissez-les. Celui qui arrive à en réunir le plus gagne un cadeau. Le premier à réunir 2 cadeaux remporte la partie !

### Matériel de jeu utilisé

48 cartes, 5 tuiles de cadeau

### Avant de commencer la partie

Mélangez toutes les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes faces cachées et les prend en main sans les montrer aux autres joueurs. Formez une pioche avec le reste des cartes faces cachées. Tirez 3 cartes du dessus de la pile et posez-les faces visibles à côté, elles représentent les piles de défausse. Mettez les tuiles de cadeau sur le côté.

### C'est parti !

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Observez attentivement les cartes que vous avez en main et triez-les par type d'amis. Qui est le dernier à avoir vu un tour de magie ? Tu commences et prends dans ta main soit une carte face visible des piles de défausse, soit une carte face cachée de la pioche.

### Poser des cartes

- Peux-tu former des paires d'amis identiques (2), des trios (3) voire des quatuors (4) ?
- Oui ? Super ! Pose sur la table tous les groupes que tu as en main.
- Non ? Tu n'as pas de paires en main ?  
Regarde s'il y a des paires ou des trios sur la table auxquels tu peux ajouter une de tes cartes.  
Ainsi, tu peux former des groupes plus grands de cartes que toi ou d'autres joueurs ont déjà posés.

### Important

- Un groupe se compose de cartes avec le même ami, qu'importe la couleur.
- Un trio comprend 3 amis identiques, un quatuor en comprend 4.
- Un groupe d'amis ne peut pas comporter plus de 4 cartes (quatuor).

### Carte spéciale : licorne Bonheur étincelant

Cette licorne peut remplacer n'importe quel ami. Tu peux la poser où tu veux pour compléter un groupe d'amis.

Si une carte spéciale se trouve dans un groupe, tu peux l'échanger contre une de tes cartes de l'ami qui convient.

Qu'importe si tu as posé le groupe, ou si c'est un autre joueur, tout le monde peut échanger cette carte spéciale n'importe quand.

Dès que tu ne peux plus poser de carte, c'est au tour du joueur suivant.

### Fin de la manche

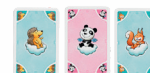
La manche prend fin lorsqu'un joueur pose sa dernière carte ou qu'il a formé 5 groupes d'amis différents (duo, trio ou quatuor). En récompense, il gagne une tuile de cadeau.

### Nouvelle manche

Mélangez toutes les cartes et distribuez-en à nouveau 5 à chaque joueur. Une nouvelle manche commence.

### Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur reçoit sa seconde tuile de cadeau. Il remporte alors la partie !



# Eenhoorn Flonkerglans



## Spellenverzameling

9 spelideeën

De betoverende spellenverzameling met 9 spellen met als thema de wereld van eenhoorn Flonkerglans. Voor 2–4 spelers vanaf 3 jaar

**Auteur:** Kristin Dittmann

**Illustraties:** Stephanie Roehe

**Speelduur:** ca. 10-20 minuten per spel

Er gebeurt altijd wel wat in de wereld van Eenhoorn Flonkerglans. Samen beleven de 4 eenhoorns Flonkerglans, Sterrenstof, Wonderbloem en Toverstaart elke dag weer spannende avonturen. Kom mee, ontdek de vele spelideeën en laat je betoveren!



### WAT ZIT ERIN?

1 dubbelzijdig bedrukt spelbord:  
voorkant wolkenland



achterkant tuinwolk



4 aflegkaarten:  
voorkant regenboog



achterkant kussen



12 cadeau-  
kaartjes



48 spelkaarten



5 ronde symboolkaartjes



12 kleine  
wolkenkaartjes



12 grote  
wolkenkaartjes



28 domino-  
kaartjes



1 draaischijf  
met draai pijl



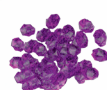
1 symbolendobbelsteen,  
1 wolkendobbelsteen



28 grote  
wolkenkristallen  
in 7 kleuren



50 kleine roze  
wolkenkristallen



4 eenhoorns

(Flonkerglans, Wonderbloem, Sterrenstof, Toverstaart)



4 hazen



1 eenhoorn-  
kind Rosalie





## VÓÓR HET EERSTE SPEL

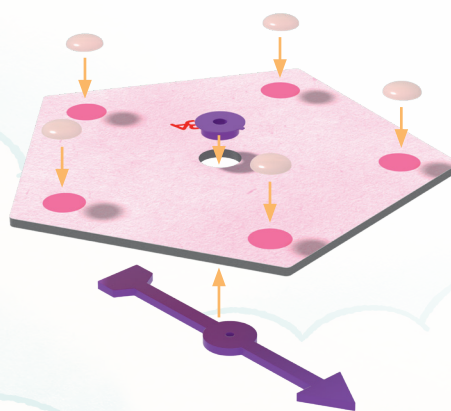
- 1 Laat je helpen door een volwassene.
- 2 Maak alle kartonnen onderdelen voorzichtig los uit de borden.
- 3 Zet het inlegstuk in elkaar zoals afgebeeld. Zo kunnen jullie het spelmaterial na het spelen goed sorteren in de doos.
- 4 De rand en de overblijvende kaders hebben jullie niet meer nodig voor het spel. Gooi het op de juiste manier weg.



## DRAAISCHIJF IN ELKAAR ZETTEN

Plak de 5 kleefpads op de aanduidingen aan de onderkant van de draaischijf.

Zet de twee delen van de draaipijl in elkaar zodat de pijl op de bovenkant van de draaischijf zit.



# 1. In de wolken

Een spannende dobbelwedstrijd voor 2-4 spelers vanaf 3 jaar

Wie heeft er gebakken? Het wolkenland ruikt heerlijk naar versgebakken muffins. Loop met jullie eenhoorns en hazen een rondje om het paviljoen. Wie zijn/haar eigen figuren als eerste op de qua kleur passende doelwolken zet, mag proeven!

## Dit heb je nodig

Spelbord wolkenland, 4 eenhoorns, 4 hazen, 1 symbolendobbelsteen

## Voor jullie beginnen

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Zoek elk een eenhoorn en haas uit in dezelfde kleur en zet ze bij de qua kleur passende startwolk. Houd de dobbelsteen bij de hand.

## Nu begint het

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee.  
Wie als laatste een eenhoorn geaaid heeft, mag beginnen.

## Wat heb je gedobbeld?



### Een symbool

Kies één van je twee spelfiguren en vlieg ermee van de startwolk naar het volgende vrije wolkenveld met het symbool dat je hebt gedobbeld.



### Het klavertje

Je mag met één van je figuren naar het volgende vrije wolkenveld met het symbool klavertje vliegen en daarna nog een keer dobbelen.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

## Algemene eenhoornregels:

- Alle figuren vliegen altijd met de klok mee.
- Je mag bij elke beurt zelf kiezen of je gaat vliegen met je eenhoorn of je haas.
- Als je op een wolkenveld met regenboog landt, mag je de regenboog als korte route gebruiken en direct op het wolkenveld aan de andere kant van de regenboog glijden. Als dit wolkenveld bezet is, vlieg je naar het volgende vrije wolkenveld.
- Wolkenvelden die bezet zijn, tellen niet mee. Vlieg verder naar het volgende vrije wolkenveld met het symbool dat je hebt gedobbeld.
- Op de doelwolken mogen alleen eigen figuren landen.
- Als er geen wolkenveld met het door jou gedobbeldde symbool meer vrij is, blijf je staan.



## Wanneer is het afgelopen?

Het spel is afgelopen zodra een speler met beide figuren op de doelwolk is geland. Deze speler wint het spel.

## Variant

Wie op een bezet wolkenveld landt, mag de figuur die er staat 'naar huis sturen'. Dat betekent dat deze weer op zijn/haar startveld wordt gezet. Op de doelwolken zijn de figuren veilig.





## 2. Kakelbonte regenboog

Een vrolijk verzamelspel voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar

Wat een geluk: cadeaus en regenbogen op dezelfde dag! Geven is leuk, dus verdeel je cadeaus onder je vrienden. Verzamel tegelijkertijd je waardevolle wolkenkristallen in de 7 kleuren van de regenboog. Wie heeft als eerste al zijn/haar cadeaus uitgedeeld en heeft 7 wolkenkristallen in verschillende kleuren voor zijn/haar eigen regenboog?

### Dit heb je nodig

Spelbord tuinwolk, 4 eenhoorns, 4 hazen, 28 wolkenkristallen in 7 kleuren, 4 regenboogaflegkaarten, 12 cadeaukaartjes, 1 wolkendobbelsteen

### Voor jullie beginnen

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Iedereen krijgt een aflegbord en legt dit voor zich. Verdeel de cadeaukaartjes gelijkmatig onder elkaar en leg ze op de wolken van je aflegbord. Zoek elk een eenhoorn en haas uit in dezelfde kleur. Zet jullie eenhoorn op de tuinwolk in het midden van het spelbord en jullie haas op de wolk bij de cadeaukaartjes. Zo weten jullie wie welke kleur heeft. Verdeel de wolkenkristallen volgens de gekleurde afbeeldingen op het spelbord. Overbodige aflegborden en figuren gaan weer in de doos. Houd de dobbelsteen bij de hand.



### Nu begint het

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie als laatste een regenboog heeft gezien, mag beginnen.



### Wat heb je gedobbeld?

#### 1, 2 of 3 wolken

Kies een pad dat bij de tuinwolk begint en spring met je eenhoorn zoveel wolkenvelden voorwaarts als je hebt gedobbeld.



#### De ster

Vlieg naar een willekeurig wolkenveld.

### Waar ben je geland?



#### • Op een roze wolkenveld met wolkenkristallen:

Neem de wolkenkristallen waarvan de kleuren nog ontbreken op je aflegbord en leg ze op de betreffende afbeeldingen. Overtollige kristallen blijven op de roze wolk van het spelbord liggen. Als er geen passende kristal meer voor je is, dan gebeurt er niets en blijf je gewoon staan.



#### • Op een geel wolkenveld met een vriendje:

Geef dit vriendje één van je cadeaukaartjes. Licht hier al een kaartje, dan mag je er niet meer bijleggen.



#### • Op een wolkenveld met een regenboog:

Je mag de regenboog als korte route gebruiken en op het wolkenveld aan de andere kant glijden.



#### • Op een wit wolkenveld of de tuinwolk:

Hier gebeurt niets en je blijft gewoon staan.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

### Wanneer is het afgelopen?

Het spel is afgelopen zodra één speler alle cadeaukaartjes heeft verdeeld en 7 wolkenkristallen van verschillende kleuren heeft verzameld. Deze speler wint het spel.



### Opgelet!

- Op elk wolkenveld mogen meerdere eenhoorns staan.
- Zodra je een vriendje een cadeau geeft of als je een wolkenkristal hebt verzameld, eindigt je beurt op deze wolk. Overtollige gedobbelde punten komen te vervallen.

## 3. Glitterdomino

Een betoverend  
legspel voor  
2-4 spelers vanaf 3 jaar

In Wolkenland is het altijd gezellig.  
Leg jullie kaartjes met de passende afbeelding aan de rij en verzamel wolkenkristallen als beloning.  
Wie heeft op het einde de meeste kristallen?

### Dit heb je nodig

28 dominokaartjes, 50 kleine roze wolkenkristallen

### Voor jullie beginnen

Schud alle dominokaartjes verdekt en maak er 2 of 3 stapels van die voor iedereen goed bereikbaar zijn. Draai een kaartje om en leg het open in het midden van de tafel. Dat is het begin van de dominorij (= startkaartje). Houd de kleine wolkenkristallen bij de hand als algemene voorraad.

### Nu begint het

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie fonkelt vandaag zelf als een wolkenkristal? Jij begint en draait het bovenste kaartje van een stapel naar keuze om.

### Bekijk aandachtig de vriendjes die zijn afgebeeld op het kaartje.

- Is het vriendje op jouw kaartje dezelfde als één van beide vriendjes op het startkaartje? Geweldig! Leg het kaartje met de gepaste afbeelding aan de juiste kant van het startkaartje.



### Pas op, wolkenkristallen!

Telkens wanneer je een kaartje aan hebt gelegd, neem je het daarop afgebeelde aantal wolkenkristallen uit de voorraad, en leg je deze voor je neer.



- Is geen vriendje op jouw kaartje dezelfde als één van beide vriendjes op het startkaartje? Jammer, dan kun je je kaartje niet aan het startkaartje leggen. Leg het open voor je neer. Misschien lukt het de volgende keer wanneer je aan de beurt bent.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.



### Belangrijk!

Als je aan de beurt bent, kijk dan eerst of je één of meer van je kaartjes aan het einde van de kaartenrij kunt afleggen. Als dat het geval is, leg deze dan aan. Daarna mag je geen kaartje meer van de stapel nemen.

Als je geen van je kaartjes kunt aanleggen, neem je een kaartje van een stapel en leg je het, indien mogelijk, meteen ook aan de kaartenrij. Als nu één of meerdere van de kaartjes die voor je liggen, passen, mag je dat/die ook aanleggen.

### Wanneer is het afgelopen?

Het spel eindigt als geen enkele speler nog een kaartje kan aanleggen. Tel nu al jullie wolkenkristallen. Wie heeft de meeste verzameld? Deze speler wint het spel.

### Tip

Als jullie nog niet zo goed kunnen tellen, maak dan elk een rij met je wolkenkristallen. Leg jullie rijen onder elkaar en vergelijk ze. De speler met de langste rij wint.





## 4. Domino wervelende wolken

Een betoverend legspel voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar

Er waait een wervelwind door Wolkenland en die slingert de pijl op de draaischijf aan. Leg jullie kaartjes met de passende afbeelding af en verzamel wolkenkristallen als beloning. Wie verzamelt de meeste kristallen?

### Dit heb je nodig

28 dominokaartjes, 50 kleine roze wolkenkristallen, 1 draaischijf met draaipijl

### Voor jullie beginnen

Leg de draaischijf in het midden van de tafel en leg aan elke kant van de schijf een dominokaartje. Schud de overige kaartjes en geef er 3 aan elke speler. Leg jullie kaartjes open voor jullie neer. De overige kaartjes leggen jullie aan de zijkant klaar als verdekte afneemstapel. Houd de wolkenkristallen bij de hand als algemene voorraad.

### Nu begint het

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie is als laatste in een draaimolen geweest? Jij begint en draait de pijl. Pas op dat de draaischijf daarbij niet verschuift. Na het draaien wijst de pijl naar één kant. Bekijk het kaartje dat daar ligt en de voorwerpen die daarop staan afgebeeld.

### Heb jij een kaartje waarop deze vriendjes te zien zijn?

- **Ja!** Heel goed, leg jouw kaartje aan het kaartje. Als er meer van je kaartjes passen aan het zojuist gelegde kaartje, dan mag je dat/die ook aanleggen.



- **Nee!** Wat jammer, geen van je kaartjes past. Neem een kaartje van de stapel. Als het zojuist getrokken kaartje past aan het aangegeven kaartje, dan mag je dat direct aanleggen. Zo niet, dan leg je het voor je neer. Als er meer van je kaartjes passen aan het zojuist gelegde kaartje, dan mag je die ook aanleggen.

### Pas op, wolkenkristallen!

Telkens wanneer je een kaartje aan hebt gelegd, neem je het daarop afgebeelde aantal wolkenkristallen uit de voorraad en leg je deze voor je neer.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

### Wanneer is het afgelopen?

Het spel eindigt als een speler geen kaartje meer van de stapel kan trekken. De andere spelers zijn nu nog allemaal één keer aan de beurt. Tel nu jullie wolkenkristallen. Wie heeft de meeste wolkenkristallen? Deze speler wint het spel. Bij gelijkspel winnen jullie allemaal.



## 5. Verstoppertjesmemo

Een razendsnel memospel voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar

Wat een plezier! Eenhoorn Flonkerglans en haar vriendjes spelen verstoppertje. Onthoud goed wie is verstopt achter de 5 kleine wolkjes en rondom de draaischijf en tik snel op het goede vriendje. Wie het als eerste goed heeft geraden, krijgt een wolkenkristal als beloning. Wie verzamelt de meeste kristallen?

### Dit heb je nodig

12 kleine wolkenkaartjes, 12 grote wolkenkaartjes, 4 eenhoorns, 4 hazen, 1 draaischijf met draaipijl, 4 kussenaflegborden, 28 grote wolkenkristallen in 7 kleuren

### Voor jullie beginnen

Iedereen krijgt een kussenaflegbord. Zoek elk een eenhoorn en haas uit in dezelfde kleur. De hazen zetten jullie naast jullie aflegbord. Zo weten jullie wie welke kleur heeft. Houd de wolkenkristallen bij de hand als algemene voorraad. Leg de draaischijf in het midden van de tafel. Schud alle grote wolkenkaartjes en leg ze open in een grote kring rondom de draaischijf. Schud alle kleine wolkenkaartjes en leg er telkens één open aan elke zijde van de draaischijf. Van de overige kleine kaartjes maken jullie een verdeckte stapel. Kijk goed naar de 5 open kleine wolkenkaartjes en probeer de afbeeldingen goed te onthouden. Draai de kaartjes daarna om. Houd jullie eenhoorns bij de hand.



### Nu begint het

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie van jullie heeft als laatste rondjes gedraaid? Jij begint en draait de pijl op de draaischijf. Na het draaien wijst de pijl naar een klein, verdeckt wolkenkaartje. Jullie spelen allemaal tegelijk. Zet jullie eenhoorns zo snel mogelijk op de grote wolkenkaartjes met hetzelfde vriendje waarvan je denkt dat het op het verdeckte kleine wolkenkaartje staat.

### Let op!

Op een wolkenkaartje mag altijd slechts één eenhoorn staan.



Als iedereen zijn/haar eenhoorn heeft geplaatst, draait de speler die aan de draaischijf heeft gedraaid, het kaartje om dat door de pijl wordt aangewezen. Staat één van jullie eenhoorns op het juiste grote wolkenkaartje?

- **Ja!** Neem als beloning een wolkenkristal naar keuze uit de voorraad. Leg deze op een kussen naar keuze op je aflegbord. Leg het kleine wolkenkaartje open aan de kant en pak een nieuwe van de afneemstapel. Leg het op een vrije plaats. Laat iedereen het afgebeelde vriendje zien voordat je het omdraait.
- **Nee!** Helaas krijgt niemand een wolkenkristal. Het wolkenkaartje wordt weer omgedraaid. Hierna is de volgende speler aan de beurt.



### Belangrijk!

Is de afneemstapel op, dan mengen jullie de kleine wolkenkaartjes die aan de kant liggen en maken jullie hiermee een nieuwe afneemstapel.

### Wanneer is het afgelopen?

Het spel is afgelopen zodra een speler op elk kussen van zijn/haar aflegbord een wolkenkristal heeft liggen. Deze speler wint het spel.



Een suikerzoet memo-/wedloopspel voor 2-4 spelers vanaf 3 jaar

## 6. Memo wolkenwedstrijd

Huh? De eenhoorns hebben de hele dag heerlijk gespeeld in Wolkenland. Maar waar is toch hun speelgoed gebleven? Help ze met zoeken! Wie het gezochte speelgoed vindt, krijgt een cadeau als beloning. Wie verzamelt als eerste het aangegeven aantal cadeaus?

### Dit heb je nodig

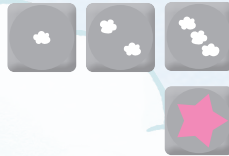
12 kleine wolkenkaartjes, 12 grote wolkenkaartjes, 1 eenhoornkind Rosalie, 12 cadeaukaartjes, 1 wolkendobbelsteen

### Voor jullie beginnen

Schud alle kleine wolkenkaartjes en leg ze verdekt in een rastervorm van 3 x 4 kaartjes in het midden van de tafel. Schud dan alle grote wolkenkaartjes en leg ze open in een grote kring rondom het raster met kleine kaartjes. Zet eenhoornkind Rosalie op een groot wolkenkaartje naar keuze. Pak de dobbelsteen erbij en houd de cadeaukaartjes bij de hand als algemene voorraad.

### Nu begint het

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie heeft als laatste een cadeau gekregen? Jij begint en gooit de dobbelsteen.



### Wat heb je gedobbeld?

#### 1, 2 of 3 wolken?

Zet Rosalie evenveel grote wolkenkaartjes kloksgewijs vooruit.

#### De ster?

Je mag met Rosalie naar een groot wolkenkaartje naar keuze vliegen.

Draai nu een klein wolkenkaartje om. Staat Rosalie op het juiste grote wolkenkaartje?

- **Ja.** Goed zo, Rosalie geeft je een cadeaukaartje. Leg het voor je neer. Draai het kleine wolkenkaartje weer om.
- **Nee.** Niet getreurd, je mag nog eens proberen. Draai nog een klein wolkenkaartje om. Als de afgebeelde voorwerpen wel overeenkomen, krijg je een cadeaukaartje. Anders sta je deze ronde met lege handen. Draai het/de kleine wolkenkaartje(s) weer om.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

### Wanneer is het afgelopen?

Het spel is afgelopen zodra een speler het gevraagde aantal cadeautjes heeft verzameld. Deze speler wint het spel.

Bij 2 spelers > 6 cadeaus

Bij 3 spelers > 4 cadeaus

Bij 4 spelers > 3 cadeaus



## 7. Wolkenkristallen in evenwicht

Een wankel behendigheidspel voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar

Oh jeetje, dat wiebelt! De kleine haasjes en Rosalie willen net zoveel wolkenkristallen op hun bordje dragen als mogelijk. Als dat maar goed gaat! Wie van jullie lukt het om al zijn/haar kristallen te verdelen zonder dat er eentje valt?

### Dit heb je nodig

4 hazen, 1 eenhoornkind Rosalie, 1 eenhoorn Flonkerglans, 1 symbolendobbelsteen, 1 wolkendobbelsteen, 5 ronde symboolkaartjes, 28 grote wolkenkristallen en 50 kleine wolkenkristallen

### Voor jullie beginnen

Zet de hazen en eenhoornkind Rosalie, met ongeveer twee handbreedte afstand van elkaar, in het midden van de tafel. Leg op elke figuur een symboolkaartje. Alle spelers nemen de 4 grote wolkenkristallen van een kleur en kleine roze wolkenkristallen (bij 2 spelers elk 10, bij 3 spelers elk 8, bij 4 spelers elk 6). Leg al jullie wolkenkristallen (grote en kleine) als voorraad voor jullie neer. Overbodige kristallen gaan weer in de doos. Houd beide dobbelstenen bij de hand.

### Nu begint het

Wie kan het langst op één been staan? Jij begint en zet eenhoorn Flonkerglans voor je neer zodat tijdens het spel duidelijk is dat de spelronde bij jou is begonnen. Gooi met beide dobbelstenen.

### Wat heb je gedobbeld met de wolkendobbelsteen?



#### 1, 2 of 3 wolken?

Neem dat aantal wolkenkristallen uit je voorraad.

#### De ster?

Neem 1, 2 of 3 wolkenkristallen uit je voorraad.



### Let op!

Het maakt niet uit hoe groot de kristallen zijn. Houd je gekozen wolkenkristallen bij de hand.

### Wat heb je gedobbeld met de symbolendobbelsteen?

#### Een symbool?

Leg je gekozen wolkenkristal voorzichtig op het betreffende symboolkaartje.



Heb je alle wolkenkristallen op het kaartje kunnen leggen zonder dat er een of meer afgevallen zijn?

- **Ja.** Super gedaan. Jij krijgt alle eer!
- **Nee.** Jammer! Pak het (de) gevallen kristal(len) en zoek maximaal zo veel kristallen uit als je hebt gedobbeld met de dobbelsteen. Het maakt niet uit hoe groot de kristallen zijn of welke kleur ze hebben. Leg ze bij je voorraad. Je zojuist gepakte, en nog niet neergelegde, wolkenkristallen gaan ook terug in je voorraad.

Alle verdere gevallen kristallen worden uit het spel gehaald.

Hierna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt. Deze gooit met beide dobbelstenen.

#### Wanneer is het afgelopen?

Het spel is afgelopen zodra een speler de laatste wolkenkristal uit zijn/haar voorraad op het symboolkaartje heeft gelegd en deze niet valt. Nu wordt doorgespeeld tot aan de speler die begonnen is, zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest. De speler die geen wolkenkristallen meer in zijn/haar voorraad heeft, wint. Als dat het geval is voor meer spelers tegelijk, winnen ze samen.



#### Het klavertje?

Leg je gekozen wolkenkristal op een symboolkaartje naar keuze.





## 8. Eenhoorn pesten

Een vrolijk  
kaartspel voor 2-4  
spelers vanaf 4 jaar

Ook in Wolkenland regent het af en toe. En wat doen de eenhoorns dan? Precies, ze doen een potje pesten. Speel mee!  
Wie als eerste al zijn/haar kaarten kan wegleggen, wint.

### Dit heb je nodig

48 kaarten, 5 cadeaukaartjes

### Voor jullie beginnen

Meng alle kaarten. Elke speler krijgt verdekt 5 kaarten en neemt deze in de hand. Leg de overige kaarten met de puntenwaarde naar beneden op een afneemstapel in het midden van de tafel. Neem de bovenste kaart van de stapel en leg deze open ernaast (= aflegstapel). Houd de cadeaukaartjes bij de hand als voorraad.

### Nu begint het

Wie heeft de langste eenhoornmanen?  
Jij begint en legt één van je kaarten op de aflegstapel.



### Belangrijk:

- Deze kaart moet dezelfde kleur hebben of hetzelfde vriendje tonen als de bovenste kaart van de aflegstapel (uitzondering: eenhoorn Flonkerglans, zie speciale kaarten).
- Heb je geen passende kaart in je hand, dan moet je een kaart pakken van de afneemstapel. Neem deze kaart in je hand. Die mag je niet direct wegleggen, ook al zou dat wel kunnen.
- Als de afneemstapel op is, neem je de bovenste kaart van de aflegstapel en leg je die op de tafel. Meng de overige kaarten en gebruik deze als nieuwe afneemstapel.

Hierna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

### Speciale kaart eenhoorn Flonkerglans

Dit is de enige kaart die op elke kaart gelegd mag worden.  
Wanneer je haar hebt gelegd, zeg je hardop de kleur van de kaart die de volgende speler moet kunnen leggen.

### Einde van de ronde

Heb je nog maar één kaart in je hand, dan hinnik je als een eenhoorn. De ronde is afgelopen wanneer een speler twee keer hinnikt of zijn/haar laatste kaart weglegt. Als beloning krijg je een cadeaukaartje.

### Nieuwe ronde

Meng alle kaarten en geef elke speler er weer 5. Een nieuwe ronde begint.

### Wanneer is het afgelopen?

Het spel is afgelopen zodra een speler een tweede cadeaukaartje krijgt. Deze speler wint het spel.



## 9. Eenhoorn kaartenspel

Een grappig kaartlegspel voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar

Eenhoorn Flonkerglans en haar vriendjes hebben samen veel beleefd. Vandaag kijken ze naar foto's. Maar welke horen bij elkaar? Kijk welke motieven gelijk zijn en leg ze goed neer. Wie dat als beste lukt, krijgt een cadeau als beloning. Wie als eerste 2 cadeaus heeft verzameld, wint.

### Dit heb je nodig

48 kaarten, 5 cadeaukaartjes

### Voor jullie beginnen

Meng alle kaarten. Elke speler krijgt verdekt 5 kaarten en neemt deze in de hand. Leg de overige kaarten met de puntenwaarde naar beneden op een afneemstapel in het midden van de tafel. Neem de bovenste 3 kaarten van de stapel en leg deze open ernaast (= uitlegplaats). Houd de cadeaukaartjes bij de hand.

### Nu begint het

Kijk naar de kaarten in je hand en sorteer ze op vriendjes. Wie heeft als laatste een goocheltruc gezien? Jij begint en neemt of een kaart van de uitlegplaats of van de verdeckte afneemstapel, in je hand.

### Kaarten leggen

• Kun je tweelingparen, drielingparen of zelfs vierlingparen met je kaarten maken? Geweldig! Leg alle paren uit je hand op tafel.

**of**

• Heb je geen paren (meer) in je hand?

Kijk nog eens goed of er al tweeling- of drielingparen op tafel liggen waaraan jij kaarten kunt aanleggen.

Zo kunnen weer vierlingparen ontstaan. Je mag aanleggen aan je eigen kaarten en aan die van de anderen.



### Belangrijk

• Een tweelingpaar bestaat uit 2 kaarten met hetzelfde vriendje. De kleur van de kaarten speelt geen rol.

• Een drielingpaar bestaat uit 3 kaarten met hetzelfde vriendje en een vierlingpaar uit 4.

• Een vriendensetje bestaat uit maximaal 4 kaarten (vierlingpaar).



### Speciale kaart eenhoorn Flonkerglans

Zij is de joker en kan elk ander vriendje vervangen. Je kan haar naar wens ergens aanleggen of met haar een paartje maken. Lig deze speciale kaart al in een tweeling-, drieling- of vierlingpaar op tafel? Dan mag je hem ruilen als je de passende kaart in je hand hebt. Je mag ruilen met je eigen kaarten en die van de anderen.

De speciale kaart mag je niet direct spelen.

Zodra je geen kaarten meer kunt leggen, is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

### Einde van de ronde

De ronde is afgelopen zodra een speler zijn/haar laatste kaart aflegt of 5 tweeling-, drieling- of vierlingparen op tafel heeft gelegd. Als beloning krijg je een cadeaukaartje.

### Nieuwe ronde

Meng alle kaarten en geef elke speler er opnieuw 5. Een nieuwe ronde begint.

### Wanneer is het afgelopen?

Het spel is afgelopen zodra een speler een tweede cadeaukaartje krijgt. Deze speler wint het spel.



Lieve spelers

via [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) kunnen jullie heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



# Unicornio Destello



## Colección de Juegos

9 juegos

Una colección mágica de 9 juegos con el popular Unicornio Destello como protagonista. Para 2-4 niños/as a partir de 3 años.

**Autora:** Kristin Dittmann

**Ilustración:** Stephanie Roehe

**Duración de la partida:** aprox. 10-20 minutos por juego

En el mundo de Unicornio Destello siempre pasan muchas cosas. Juntos, los 4 unicornios Destello, Polvo Interestelar, Flor de las Maravillas y Vorágine Mágica viven emocionantes aventuras cada día. Acompáñanos y descubre todas estas ideas de juego que te maravillarán.



### CONTENIDO DEL JUEGO

1 tablero impreso a doble cara:  
país de las nubes en el anverso



jardín en las nubes en el reverso



4 depósitos:  
arco iris en el anverso



cojines en el reverso



12 fichas de regalos



48 cartas



5 fichas redondas con símbolos



12 fichas de nube pequeñas



12 fichas de nube grandes



28 fichas de dominó



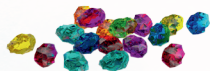
1 ruleta con  
flecha giratoria



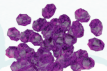
1 dado con símbolos,  
1 dado de nubes



28 cristales de  
nube grandes  
de 7 colores



50 cristales de  
nube pequeños  
de color fucsia



4 unicornios (Destello, Flor de las Maravillas,  
Polvo Interestelar, Vorágine Mágica)



4 conejitos



1 unicornio  
bebé Rosalie



## ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ

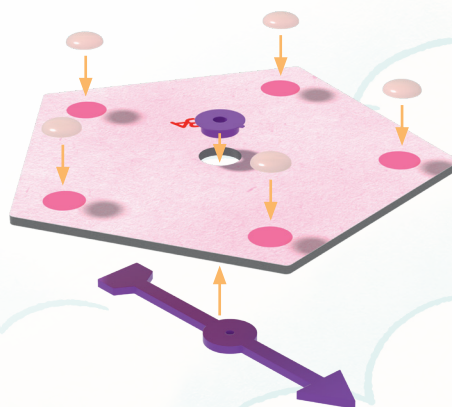
- 1 Pedid a un adulto que os ayude.
- 2 Extraed con cuidado todas las piezas de los marcos de cartón.
- 3 Montad ahora la cuadrícula como se ve en la ilustración.  
De esta manera podréis ordenar mejor el material de juego en la caja después de jugar.
- 4 No volveréis a necesitar los marcos, por lo que podéis reciclarlos debidamente.



## MONTAJE DE LA RULETA

Pegad los 5 puntos adhesivos en las marcas de la parte inferior de la ruleta.

Ensamblad las dos partes de la flecha giratoria de forma que la flecha se encuentre en la cara superior de la ruleta.





# 1. Alrededor del País de las Nubes

Una emocionante competición con dados para 2-4 niños/as a partir de 3 años.

Pero ¿quién ha estado horneando dulces? El País de las Nubes huele deliciosamente a magdalenas recién hechas. Dad una vuelta con vuestro unicornio y vuestro conejito alrededor del pabellón. Quien ponga primero su figura encima de la nube de meta del color correspondiente podrá comerse una de las magdalenas.

## Qué se necesita:

Tablero de país de las nubes, 4 unicornios, 4 conejitos, 1 dado con símbolos

## Antes de empezar

Situad el tablero en el centro de la mesa. Coged cada uno/a unicornio y un conejito un conejito del mismo color, y colocad ambas figuras encima de la nube de salida de ese color. Preparad el dado.

## Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien haya acariciado más recientemente un unicornio empieza la partida tirando el dado.

## ¿Qué ha salido?



### Un símbolo

Elige una de tus dos figuras y vuela desde la nube de salida a la siguiente nube libre en la que haya el símbolo que ha salido en el dado.



### El trébol

Puedes volar con una de tus figuras a la siguiente casilla de nube libre en la que haya un trébol y, a continuación, tirar una vez más.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

## Reglas generales de unicornios:

- Todas las figuras vuelan siempre en el sentido de las agujas del reloj.
- Cada vez que sea tu turno, puedes decidir por ti mismo/a si prefieres mover tu unicornio o tu conejito.
- Si aterrizas en una casilla de nube con arco iris, puedes utilizar el arco iris como atajo y deslizarte directamente hasta la casilla de nube en el otro extremo del arco iris. Si esa casilla de nube está ocupada, vuela a la siguiente casilla de nube libre.
- No se contabilizan las casillas de nube ocupadas. Sigue volando hasta la siguiente casilla de nube libre en la que haya el símbolo que ha salido en el dado.
- En la nube de meta únicamente pueden aterrizar las figuras propias.
- Si no hay ninguna casilla de nube libre en la que haya el símbolo que ha salido en el dado, te quedas donde estás.

## ¿Cuándo se acaba?

La partida termina cuando un jugador/a aterriza en la nube de meta con ambas figuras. Ese jugador/a será el ganador/a.

## Variante

Quien aterrice en una casilla de nube ocupada puede «enviar a casa» esa figura; eso quiere decir que se volverá a colocar en su nube de salida. Las figuras están seguras en la nube de meta.



## 2. Los Colores del Arco Iris

Un alegre juego de recolección para 2-4 niños/as a partir de 4 años.

¡Qué suerte, regalos y un arco iris en el mismo día! Los regalos hacen ilusión, por eso los repartís a vuestros amigos/as. Al mismo tiempo, reunís valiosos cristales de nube de los 7 colores del arco iris. ¿Quién será el primero/a en repartir todos los regalos y reunir 7 cristales de diferentes colores para formar su propio arco iris?

### Qué se necesita

Tablero de jardín en las nubes, 4 unicornios, 4 conejitos, 28 cristales de nube de 7 colores, 4 depósitos arco iris, 12 fichas de regalos, 1 dado de nubes

### Antes de empezar

Situad el tablero en el centro de la mesa. Todo el mundo recibe un depósito y lo deja a su lado. Repartid el mismo número de fichas de regalos a cada uno/a y colocadlas en la nube de vuestro depósito. Coged cada uno/a un unicornio y un conejito el mismo color. Colocad vuestro unicornio en el jardín en las nubes en el centro del tablero y vuestros conejitos en la nube junto a las fichas de regalos. Así sabéis qué color tiene cada uno/a. Repartid los cristales de nube conforme a las ilustraciones de colores del tablero. Los depósitos y figuras que sobren se dejarán de nuevo en la caja. Preparad el dado.

### Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El último/a que haya visto un arco iris empieza el juego tirando el dado.



### ¿Qué ha salido?

#### 1, 2 o 3 nubes

Elige el camino que prefieras de los que comienzan en el jardín en las nubes y brinca con tu unicornio para avanzar el número correspondiente de casillas de nube.



#### La estrella

Vuela a cualquier casilla de nube.

### ¿Dónde has aterrizado?



#### • En una casilla de nube rosa con cristales de nube:

Coge el cristal de nube cuyo color no tengas aún en tu depósito y colócalo encima de la ilustración correspondiente. Los cristales sobrantes se quedan en la nube rosa del tablero. Si ya no queda ningún cristal adecuado para ti, no pasa nada y dejas pasar tu turno.



#### • En una casilla de nube amarilla con un amigo:

Dale a ese amigo/a una de tus fichas de regalos. Si ahí ya hay una ficha, no puedes poner otra.



#### • En una casilla de nube con arco iris:

Puedes utilizar el arco iris como atajo y deslizarte hasta la casilla de nube en el otro extremo.



#### • En una casilla de nube blanca o en el jardín en las nubes:

Aquí no sucede nada y dejas pasar tu turno.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

### ¿Cuándo se acaba?

La partida termina cuando uno de los jugadores/as haya repartido todas las fichas de regalos y haya reunido 7 cristales de nube de diferentes colores. Ese jugador/a será el ganador/a.



### Atención

- Puede haber más de un unicornio en la misma casilla de nube.
- En cuanto le das un regalo a un amigo/a o recoges un cristal nube, termina tu turno.





### 3. Dominó con Destellos

Un mágico juego de composición para 2-4 niños/as a partir de 3 años.

Hoy en el País de las Nubes se está muy a gusto. Colocad vuestras fichas con la ilustración adecuada formando una fila y reunid cristales de nube como recompensa. ¿Quién habrá conseguido más cristales al final de la partida?

#### Qué se necesita

28 fichas de dominó, 50 cristales de nube pequeños de color fucsia

#### Antes de empezar

Mezclad todas las fichas de dominó boca abajo y colocadlas en 2-3 pilas para que todos/as podáis cogerlas cómodamente. Destapad una ficha y colocadla boca arriba en el centro de la mesa. Este es el comienzo de la fila de fichas de dominó (= ficha de salida). Tened preparados los cristales de nube pequeños como provisión general.

#### Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién brilla hoy igual que un cristal de nube? Comienzas dando la vuelta a la primera ficha de la pila que prefieras.

#### Mira detenidamente los amigos representados:

- ¿Un amigo de tu ficha es idéntico a uno de los dos amigos de la ficha de salida? ¡Estupendo! En ese caso, coloca la ficha en el lado adecuado de la ficha de salida.

#### ¡Atención, cristales de nube!

Cada vez que coloques una ficha adecuada, coges de la provisión el número de cristales de nube que aparece en la ficha y los vas acumulando delante de ti.



- ¿Ninguno de los amigos de tu ficha es idéntico a uno de los dos amigos de la ficha de salida? ¡Qué pena! En ese caso, no podrás colocar la ficha. Mantenla boca arriba delante de ti. Quizás encaje la siguiente vez que te toque. A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.



#### ¡Importante!

Cuando sea tu turno, mira siempre primero si tienes delante de ti una o varias fichas que puedas colocar al final de la fila de fichas. Si es así, colócala(s). Y ya no podrás coger ninguna ficha más del montón. Si no puedes colocar ninguna de las fichas que tienes delante de ti, coge una de una de las pilas y colócala si es posible. Si entonces es posible colocar también alguna(s) de las fichas que tienes delante, podrás hacerlo también.

#### ¿Cuándo se acaba?

La partida termina cuando nadie pueda seguir colocando fichas. Contad vuestros cristales. ¿Quién ha conseguido acumular el mayor número? Ese jugador/a será el ganador/a.

#### Truco

Si aún no sabéis contar muy bien, poned vuestros cristales de nube en fila y comparad la longitud de las filas. Ganará el jugador/a con la fila más larga.



Un juego de composición absolutamente mágico para 2-4 niños/as a partir de 4 años.

## 4. Dominó Remolino de Nubes

¡Uy, que gracioso! El Unicornio Destello y sus amigos están jugando al escondite. Recuerda bien quién se esconde detrás de cada una de las 5 nubecitas que hay alrededor de la plataforma giratoria y toca rápidamente el amigo correcto. La primera persona que lo adivine correctamente recibirá un cristal de nube como recompensa. ¿Quién recoge más cristales?

### Qué se necesita

28 fichas de dominó, 50 cristales de nube pequeños de color fucsia, 1 ruleta con flecha giratoria

### Antes de empezar

Colocad la ruleta en el centro de la mesa y, a cada lado de la ruleta, una ficha de dominó. Mezclad el resto de las fichas y repartid 3 a cada uno de los jugadores/as. Colocad vuestras fichas boca arriba delante vuestro. Dejad el resto de las fichas a un lado, boca abajo, en una pila de robar. Tened preparados los cristales de nube como provisión general.

### Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién se ha montado en un tióvivo más recientemente? Será quien empiece haciendo girar la flecha. Al hacerlo, hay que vigilar que la ruleta no se mueva. Tras girar, la flecha apunta a un lado. Mira la ficha que hay allí y los dos amigos representados en ella.

### ¿Tienes una ficha que muestre uno de esos amigos?

- **¡Sí!** Estupendo, coloca tu ficha encima de la ficha que ya estaba allí. Si tienes más fichas que vayan bien encima de la que acabas de poner, puedes ponerlas también.



- **¡No!** Lástima, no encaja ninguna ficha. Coge una ficha de la pila. Si la ficha que acabas de coger encaja con la que se ve en la mesa, puedes ponerla encima. Si no es así, la dejas delante de ti. Si tienes más fichas que vayan bien encima de la que acabas de poner, puedes ponerlas también.

### ¡Atención, cristales de nube!

Cada vez que coloques una ficha adecuada, coges de la provisión el número de cristales de nube que aparece en la ficha y los vas acumulando delante de ti.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

### ¿Cuándo se acaba?

La partida termina cuando un jugador/a no pueda coger más fichas del montón. Entonces los jugadores/as terminan sus turnos. Contad ahora vuestros cristales. ¿Quién tiene más? Ese jugador/a será el ganador/a. En caso de empate, habrá varios ganadores/as.





## 5. Memo-escondite

Un rapidísimo juego de memoria para 2-4 niños/as a partir de 5 años.

¡Uy, qué divertido! Unicornio Destello y sus amigos juegan al escondite. Fijaros bien en quién se esconde detrás de cada una de las 5 pequeñas nubes alrededor de la ruleta y tocad rápidamente en el amigo correcto. Quien lo adivine antes recibe un cristal de nube como recompensa. ¿Quién conseguirá más cristales?

### Qué se necesita

12 fichas de nube pequeñas, 12 fichas de nube grandes, 4 unicornios, 4 conejitos, 1 ruleta con flecha giratoria, 4 depósitos con cojines, 28 cristales de nube grandes de 7 colores

### Antes de empezar

Todo el mundo recibe un depósito con cojines. Coged cada uno/a un unicornio y un conejito del mismo color. El conejito lo colocáis junto a vuestro depósito. Así sabéis qué color tiene cada uno/a. Tened preparados los cristales de nube como provisión general. Situada la ruleta en el centro de la mesa. Mezclad todas las fichas de nube grandes y colocadlas boca arriba formando un gran círculo alrededor de la ruleta. Mezclad todas las fichas de nube pequeñas y colocad, boca arriba, una junto a cada lado de la ruleta. Dejad el resto de las fichas pequeñas a un lado, boca abajo, en una pila. Mirad las 5 fichas de nube pequeñas boca arriba y fijaros bien en las ilustraciones. A continuación, dadles la vuelta. Tened preparado vuestro unicornio.



### Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha dado vueltas más recientemente? Serás quien empiece haciendo girar la flecha de la ruleta. Tras girar, la flecha apunta a una ficha de nube pequeña boca abajo. Ahora todos/as jugáis al mismo tiempo. Colocad vuestro unicornio lo más rápido posible en la ficha de nube grande del círculo con el mismo amigo que creéis que os espera bajo la ficha de nube pequeña boca abajo.

### ¡Atención!

Solo puede haber un unicornio encima de una ficha de nube grande.



Cuando se hayan colocado todos los unicornios, el niño/a que ha hecho girar la ruleta será también quien le dé la vuelta a la ficha de nube pequeña a la que apunte la ruleta. ¿Alguno de vuestros unicornios está sobre la ficha de nube grande correspondiente?

- **Sí.** Coged de la provisión, como recompensa, el cristal de nube que preferas.

Colócalo en cualquier cojín de tu depósito. Coloca la ficha de nube pequeña boca arriba a un lado y coge una nueva de la pila de robar. Ponla en el sitio libre. Muestra a todos/as el amigo que aparece allí antes de poner la ficha boca abajo.

- **No.** Lástima, nadie obtiene un cristal de nube. La ficha de nube pequeña se vuelve a poner boca abajo.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.



### ¡Importante!

Si ya no hay más fichas en la pila de robar, mezclad las fichas de nube pequeñas que hay a un lado y formad una nueva pila de robar.

### ¿Cuándo se acaba?

La partida termina cuando un jugador/a tiene un cristal de nube en cada cojín de su depósito. Ese jugador/a será el ganador/a.

Una carrera de memoria dulce como las nubes de azúcar para 2-4 niños/as a partir de 3 años.

## 6. Memo: Un Paseo por las Nubes

¡Uy! Los unicornios se han pasado todo el día jugando alegremente en el País de las Nubes. Pero ¿dónde han ido a parar los juguetes con los que estaban jugando? ¡Ayudadles a buscarlos! Por cada juguete que encontréis recibiréis un regalo como recompensa. ¿Quién reunirá primero el número de regalos establecido?

### Qué se necesita

12 fichas de nube pequeñas, 12 fichas de nube grandes, 1 unicornio bebé Rosalie, 12 fichas de regalos, 1 dado de nubes

### Antes de empezar

Mezclad todas las fichas de nube pequeñas y colocadlas boca abajo en el centro de la mesa formando una cuadrícula de 3 x 4 fichas. A continuación, mezclad todas las fichas de nube grandes y colocadlas boca arriba formando un gran círculo alrededor de las fichas pequeñas. Colocad al unicornio bebé Rosalie en cualquier ficha de nube grande. Preparad el dado y las fichas de regalos como provisión general.

### Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.  
¿Quién ha sido el último en recibir un regalo? Tú empiezas tirando el dado.



### ¿Qué ha salido? ¿1, 2 o 3 nubes?

Haz avanzar a Rosalie el número de fichas de nube grandes correspondiente en el sentido de las agujas del reloj.



### ¿La estrella?

Puedes volar con Rosalie a cualquier otra ficha de nube grande.

Dale la vuelta ahora a una ficha de nube pequeña. ¿Está Rosalie encima de la ficha de nube grande adecuada?

- **Sí.** ¡Genial! Rosalie te hace entrega de una ficha de regalo. Ponla delante de ti. A continuación, vuelve a dejar boca abajo la ficha de nube pequeña.
- **No.** Una pena, pero te queda todavía un intento. Dale la vuelta a otra ficha de nube pequeña. Si coinciden los objetos representados, recibes una ficha de regalo. De lo contrario, en esta ronda no te llevas nada. Vuelve a dejar boca abajo la(s) ficha(s) de nube pequeña(s) a las que se les había dado la vuelta.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

### ¿Cuándo se acaba?

La partida termina cuando uno de los jugadores/as ha reunido el número de regalos necesario. Ese niño/a gana la partida.

En caso de 2 jugadores/as > 6 regalos

En caso de 3 jugadores/as > 4 regalos

En caso de 4 jugadores/as > 3 regalos





## 7. Cristales de Nube en Equilibrio

Un tambaleante juego de destreza para 2-4 niños/as a partir de 5 años.

¡Anda, esto se tambalea! Los pequeños conejitos y Rosalie desean poner el mayor número posible de cristales de nube en su bandeja. ¿Qué tal les irá? ¿Quién conseguirá poner todos sus cristales en la bandeja sin que se caiga?

### Qué se necesita

4 conejitos, 1 unicornio bebé Rosalie, 1 Unicornio Destello, 1 dado con símbolos, 1 dado de nubes, 5 fichas con símbolo redondas, 28 cristales de nube grandes y 50 cristales de nube pequeños

### Antes de empezar

Colocad los conejitos y el unicornio bebé Rosalie con una distancia entre sí de aproximadamente dos palmos en el centro de la mesa. Colocad encima de cada figura una ficha con símbolo. Todo el mundo coge 4 cristales de nube grandes de un color y cristales de nube pequeños de color fucsia (10 en el caso de 2 jugadores/as, 8 en el caso de 3 jugadores/as y 6 en el caso de 4 jugadores/as). Dejad todos vuestros cristales de nube (grandes y pequeños) como provisión delante vuestro. Los cristales sobrantes se devuelven a la caja. Preparad ambos dados.



### Comenzamos

¿Quién aguanta más rato sobre una pierna? Empiezas colocando a Unicornio Destello delante de ti, para que luego todo el mundo recuerde que fuiste tú quien empezaste la ronda. ¡Lanza ambos dados!

### ¿Qué muestra el dado de nubes?



#### ¿1, 2 o 3 nubes?

Coge tantos cristales de nube como corresponda de tu provisión.

#### ¿La estrella?

Coge 1, 2 o 3 cristales de nube de tu provisión.

### ¡Atención!

El tamaño de los cristales no tiene ninguna importancia. Ten preparada tu selección de cristales de nube.



### ¿Qué muestra el dado con símbolos?

#### ¿Un símbolo?

Coloca los cristales de nube que has elegido con cuidado encima de la ficha con el símbolo correspondiente.



#### El trébol

Coloca los cristales de nube que has elegido encima de cualquier ficha con símbolo.



¿Has podido colocar todos los cristales de nube en la ficha sin que se caiga nada?

• **Sí.** ¡Bien hecho, enhorabuena!

• **No.** ¡Lástima! Coge los cristales que se han caído; como máximo, tantos cristales como te había salido previamente en la tirada. El tamaño y el color no tienen ninguna importancia. Ponlos en tu provisión. Los cristales que acabas de coger y los cristales de nube que aún no se han colocado vuelven todos a tu provisión. Los demás cristales que se hayan caído quedarán fuera de juego.

Ahora le toca tirar al siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj, que tirará ambos dados.

### ¿Cuándo se acaba?

La partida termina en cuanto un jugador/a haya colocado el último cristal de nube de su provisión en una ficha de símbolo sin que se le haya caído. Entonces se sigue jugando hasta que sea el turno del jugador/a que empezó, para que todo el mundo haya disfrutado del mismo número de turnos. Gana quien se haya quedado sin cristales de nube. Si lo logran varios jugadores/as, ganarán conjuntamente.

## 8. Mao Mao de Unicornios

Un alegre y colorido juego de cartas para 2-4 niños/as a partir de 4 años.

Incluso en el País de las Nubes Llueve de vez en cuando. ¿Y qué hacen los unicornios cuando llueve? Exactamente, juegan al Mao Mao. ¡Juega con ellos! Gana quien pueda deshacerse primero de sus cartas adecuadamente.

### Qué se necesita

48 cartas, 5 fichas de regalos

### Antes de empezar

Mezclad todas las cartas. A continuación, cada jugador/a recibe 5 cartas boca abajo que sostendrá en las manos sin que el resto de jugadores/as las vean. El resto de las cartas se dejarán apiladas boca abajo en el centro de la mesa en una pila de robar. A continuación, dad la vuelta a la primera carta de la pila y situadla al lado boca arriba (= pila de descartar). Preparad las fichas de regalos como provisión.

### Comenzamos

¿Quién tiene la melena de unicornio más larga?

Comienzas colocando una de las cartas que tienes en la mano encima de la pila de descartar.



### Importante:

- Tu carta debe ser del mismo color o mostrar al mismo amigo que la primera carta de la pila de descartar (excepción: Unicornio Destello, ver las cartas especiales).
- En caso de que no puedas emparejar ninguna de tus cartas con la que se encuentra boca arriba, deberás coger entonces una carta de la pila de robar. Cógela en la mano. De esta carta no te podrás deshacer de inmediato, aunque sea la adecuada.
- Cuando se agoten las cartas de la pila de robar, se retirará la primera carta de la pila de descartar y se pondrá encima de la mesa. El resto de cartas se barajarán y se pondrán boca abajo como nueva pila de robar.

Ahora, es el turno del siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj.

### Carta especial Unicornio Destello

Es la única carta que puede emparejarse con cualquier otra. Cuando te deshagas de ella, di en voz alta el color de la carta que debe colocarse a continuación.



### Final de la ronda

Si te queda una carta en la mano, relinchas como un unicornio. La ronda terminará cuando uno/a de los participantes se deshaga de la última carta que tiene en la mano con un relincho doble. Como recompensa recibes una ficha de regalo.

### Nueva ronda

Mezclad todas las cartas y repartiend de nuevo 5 a cada uno de los niños/as. Empieza con ello una nueva ronda.

### ¿Cuándo se acaba?

La partida termina cuando un jugador/a consigue su segunda ficha de regalo. Ese jugador/a será el ganador/a.





Un alegre juego de cartas y composición para 2-4 niños/as a partir de 5 años.

## 9. Unicornio - Juego de Cartas

Unicornio Destello y sus amigos han vivido muchas aventuras. Hoy están mirando fotos. Pero ¿sabrán emparejarlas? Mirad qué dibujos son iguales y emparejadlos. Quien lo haga mejor recibirá un regalo como recompensa. Gana quien acumule primero 2 regalos.

### Qué se necesita

48 cartas, 5 fichas de regalos

### Antes de empezar

Mezclad todas las cartas. A continuación, cada jugador/a recibe 5 cartas boca abajo que sostendrá en las manos. El resto de las cartas se dejarán apiladas boca abajo en el centro de la mesa en una pila de robar. De este montón, retirad las 3 primeras cartas y situadlas al lado boca arriba (= cartas con las que se juega). Preparad las fichas de regalos.

### Comenzamos

Mirad las cartas que tenéis en la mano y clasificadlas por amigos. ¿Quién ha sido el último/a en ver un truco de magia? Empiezas tú y coges una carta de las que están boca arriba en la mesa o una de la pila de robar (cartas boca abajo).

### Colocar cartas

- ¿Puedes formar parejas, tríos o incluso cuartetos de cartas?
- ¡Estupendo! Coloca todas las parejas y todos los tríos y cuartetos que tengas en la mano en la mesa.

### o bien

- ¿No tienes en la mano ninguna pareja (más)? Mira bien a ver si en la mesa hay alguna pareja o algún trío al que puedas añadirle una carta más. Así puedes conseguir un cuarteto. Puedes añadir cartas a tus propios grupos o a los de otros jugadores/as.



### Importante

- Una pareja muestra 2 cartas con el mismo amigo, sin importar de qué color sean las cartas.
- Un trío muestra 3 amigos iguales, y un cuarteto, 4.
- Un conjunto de amigos puede constar, como máximo, de 4 cartas (cuarteto).

### Carta especial Unicornio Destello

Es un comodín que puede sustituir a cualquier amigo. La puedes utilizar como quieras o formar una pareja con otra carta. Si hay alguna de estas cartas especiales en una pareja o un trío/cuarteto, la puedes cambiar por una carta adecuada que tengas en la mano. Puedes hacer el cambio con grupos de cartas propios o ajenos. La carta especial no la podrás utilizar más veces.

En cuanto no puedas poner más cartas, será el turno del siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj. Si fuera necesario coloca, de la pila de robar, las cartas que falten para volver a tener tres boca arriba en el centro de la mesa.

### Final de la ronda

La ronda terminará cuando uno/a de los jugadores/as se deshaga de la última carta que tiene en la mano o se haya deshecho de 5 parejas/tríos/cuartetos. Como recompensa recibes una ficha de regalo.

### Nueva ronda

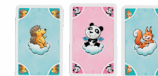
Mezclad todas las cartas y repartid de nuevo 5 a cada uno de los niños/as. Empieza con ello una nueva ronda.

### ¿Cuándo se acaba?

La partida termina cuando un jugador/a consigue su segunda ficha de regalo. Ese jugador/a será el ganador/a.

Queridas familias:

en [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.





# Liocorno Luccichino



## Raccolta di giochi

9 giochi

Una raccolta di giochi magica con 9 giochi ispirati al mondo di Liocorno Luccichino. Per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

**Autrice:** Kristin Dittmann

**Illustrazioni:** Stephanie Roehle

**Durata del gioco:** 10-20 minuti circa per gioco

Nel mondo di Liocorno Luccichino non ci si annoia mai. I 4 liocorni Luccichino, Polvere di Stelle, Bella di Notte e Trottolino Magico vivono insieme tante emozionanti avventure giorno dopo giorno. Venite anche voi a scoprire le idee di gioco e lasciatevi incantare dalla magia!



### COSA CONTIENE?

1 tabellone di gioco stampato su entrambi i lati: lato anteriore nuvola



lato posteriore giardino di nuvola



4 cartelle di raccolta: lato anteriore arcobaleno



lato posteriore cuscini



12 dischetti regalo



48 carte di gioco



5 dischetti dei simboli



12 tessere delle nuvole piccole



12 tessere delle nuvole grandi



28 tessere domino



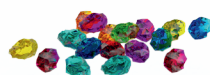
1 disco girevole con freccia



1 dado dei simboli, 1 dado delle nuvole



28 grandi cristalli di nuvola di 7 colori



50 piccoli cristalli di nuvola rosa



4 liocorni

(Luccichino, Bella di Notte, Polvere di Stelle, Trottolino Magico)



4 coniglietti



1 baby liocorno Rosalie





## PRIMA DI GIOCARE PER LA PRIMA VOLTA

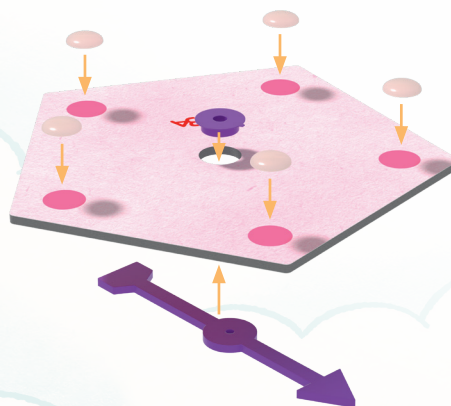
- 1 Fatevi aiutare da un adulto.
- 2 Staccate con cautela i pezzi di cartone dalle tavole.
- 3 Componete la griglia come mostrato nella figura. Così, al termine del gioco, potrete distribuire meglio il materiale di gioco.
- 3 Le tavole non vi servono più e possono venire smaltite negli appositi contenitori.



## ASSEMBLARE IL DISCO GIREVOLE

Incollate i 5 bollini adesivi nei punti indicati nella parte inferiore del disco girevole.

Unite i due pezzi della freccia in modo da poterla posizionare sulla parte superiore del disco girevole.



Un'avvincente corsa con il dado, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

## 1. Una corsa intorno al lato delle nuvole

Qualcuno si sta affaccendando ai fornelli! Il lato delle nuvole esce un profumino delizioso di muffin appena sfornati. Percorrete un giro attorno al padiglione insieme al vostro liocorno e al vostro coniglietto. Chi conduce per primo la propria figura sulle nuvole traguardo del colore adatto potrà gustarsi le leccornie!

### Materiale occorrente

Tabellone di gioco lato delle nuvole, 4 liocorni, 4 coniglietti, 1 dado dei simboli

### Prima di cominciare

Sistamate il tabellone di gioco al centro del tavolo. Prendete un liocorno e un coniglietto ciascuno dello stesso colore e sistemate le due figure sulla nuvola di partenza del colore corrispondente. Tenete pronto il dado.

### Ora si comincia

Giocate a turno in senso orario.

Il giocatore che ha accarezzato più di recente un liocorno inizia e tira il dado.

### Che cosa è uscito sul dado?



#### Un simbolo

Scegli una delle tue figure di gioco e spostala dalla nuvola di partenza alla casella nuvola libera più vicina con raffigurato lo stesso simbolo.



#### Il quadrifoglio

Sposta una delle tue figure sulla casella libera più vicina con raffigurato il quadrifoglio, poi tira di nuovo il dado.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

### Regole generali dei liocorni:

- Tutte le figure volano sempre in senso orario.
- Quando tocca a te, sei libero di decidere se far avanzare il tuo liocorno o il tuo coniglietto.
- Se finisci su una casella nuvola con l'arcobaleno, puoi usarlo come scorciatoia e scivolare direttamente sulla casella nuvola all'estremità opposta dell'arcobaleno. Se questa casella nuvola è occupata, spostati sulla casella nuvola libera più vicina.
- Le caselle nuvola occupate non contano. Continua a volare verso la casella libera più vicina con raffigurato il simbolo uscito sul dado.
- Sulle nuvole traguardo possono finire solo figure dello stesso colore.
- Se tutte le caselle nuvola con raffigurato il simbolo uscito sul dado sono occupate, rimani al tuo posto.

### Quando finisce il gioco?

Il gioco finisce non appena un bambino ha raggiunto le nuvole traguardo con entrambe le figure. Vieni così proclamato vincitore.

### Variante

Chi finisce su una casella nuvola occupata, può „mandare a casa“ la figura che ci sta sopra, ovvero rimetterla sulla nuvola di partenza. Le figure sulle nuvole traguardo sono al sicuro.





## 2. Arcobaleno di colori

Un allegro gioco di raccolta, per 2-4 bambini a partire da 4 anni.

Che fortuna: oggi è giornata di regali e di arcobaleni! A tutti piace fare dei regali, per questo volete distribuirli ai vostri amici. Allo stesso tempo raccogliete preziosi cristalli di nuvola dei 7 colori dell'arcobaleno. Chi riesce a consegnare per primo tutti i propri regali e a raccogliere 7 cristalli di colori diversi per il proprio arcobaleno?

### Materiale occorrente

Tabellone di gioco giardino di nuvola, 4 liocorni, 4 coniglietti, 28 cristalli di nuvola di 7 colori, 4 cartelle raccolta arcobaleno, 12 dischetti regalo, 4 dado delle nuvole

### Prima di cominciare

Sistamate il tabellone di gioco al centro del tavolo. Tutti ricevono una cartella di raccolta, che sistemano accanto a sé. Distribuite a tutti la stessa quantità di dischetti regalo e metteteli sulla nuvola raffigurata sulla vostra cartella di raccolta. Prendete un liocorno e un coniglietto dello stesso colore ciascuno. Sistemate il vostro liocorno sul giardino di nuvola al centro del tabellone di gioco, e il vostro coniglietto sulla nuvola, accanto ai dischetti regalo. Così sapete con che colore gioca ognuno. Distribuite i cristalli di nuvola secondo le immagini colorate sul tabellone di gioco. Le cartelle di raccolta e le figure in più vanno riposte nella scatola. Tenete pronto il dado.



### Ora si comincia

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che ha visto più di recente un arcobaleno inizia e tira il dado.



### Che cosa è uscito sul dado?

**1, 2 o 3 nuvole**

Scegli un percorso a piacere partendo dal giardino di nuvola e fai avanzare saltellando il tuo liocorno di un numero di caselle nuvola corrispondenti.



### La stella

Vola verso una casella nuvola a piacere.

### Dove sei finito?



#### • Su una casella nuvola rosa con cristalli di nuvola:

Prendi i cristalli del colore che ancora ti manca nella tua cartella di raccolta e sistemali sulle relative immagini. I cristalli in più rimangono sulla nuvola rosa del tabellone di gioco. Se non ci sono più cristalli adatti, non succede nulla. Rimani fermo al tuo posto.



#### • Su una casella nuvola gialla con un amico:

Dai a questo amico uno dei tuoi dischetti regalo. Se sulla casella c'è già un dischetto, non puoi aggiungerne degli altri.



#### • Su una casella nuvola con l'arcobaleno:

Puoi usare l'arcobaleno come scorciatoia e scivolare sulla casella nuvola all'estremità opposta.



#### • -Su una casella nuvola bianca o sul giardino di nuvola:

Non succede nulla e rimani al tuo posto.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

### Quando finisce il gioco?

Il gioco finisce non appena un bambino ha distribuito tutti i propri dischetti regalo e ha raccolto 7 cristalli di nuvola di colori diversi. Vieni così proclamato vincitore.



### Attenzione!

- Sulle caselle nuvola possono stazionare più liocorni.
- Non appena hai dato un regalo a un amico o raccolto un cristallo di nuvola, il tuo turno si conclude e rimani su questa nuvola. I punti in più del dado non vengono contati.

### 3. Domino scintillante

Un gioco di composizione magico, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

Nel paese delle nuvole oggi tutti si divertono. Attaccate alla fila le vostre tessere con la figura adatta e raccogliete in premio i cristalli di nuvola. Chi ha raccolto più cristalli alla fine?

#### Materiale occorrente

28 tessere domino, 50 piccoli cristalli di nuvola rosa

#### Prima di cominciare

Mescolate, coperte, tutte le tessere domino e impilatele in 2-3 mucchietti, in modo che tutti possano accedervi facilmente. Scoprite una tessera e sistematela, scoperta, al centro del tavolo. Così inizia la fila delle tessere domino (= tessera di partenza). Tenete pronti i cristalli di nuvola nella scorta generale.

#### Ora si comincia

Giocate a turno in senso orario. Chi oggi brilla come un cristallo di nuvola? Inizia e scopri la tessera in cima a un mucchietto a scelta.

#### Osserva attentamente gli amici raffigurati sulla tessera:

- L'amico raffigurato su questa tessera coincide con uno dei due amici sulla tessera di partenza? Ottimo! Attacca la tessera adatta dal lato corrispondente della tessera di partenza.

#### Attenzione, cristalli di nuvola!

Ogni volta che attacchi una tessera adatta, prendi dalla scorta tanti cristalli di nuvola quanti sono quelli raffigurati sulla tessera, e sistemali poi davanti a te.



- Gli amici raffigurati sulla tua tessera non corrispondono ai due amici della tessera di partenza? Peccato, purtroppo non puoi attaccare la tua tessera. Tienila scoperta davanti a te. Forse la puoi attaccare la volta successiva, quando tocca di nuovo a te. Il turno passa quindi al giocatore successivo.



#### Importante!

Quando tocca di nuovo a te, osserva sempre per prima cosa se puoi attaccare una o più delle tue tessere alla fila. In tal caso, attacca la tessera o le tessere. Poi non puoi più prendere nessun'altra tessera dal mucchio. Se non puoi attaccare nessuna delle tue tessere, pescane una dal mucchietto e, se puoi, attaccala alla fila. e ora vedi che una o più delle tue tessere combaciano con quelle della fila, puoi attaccarle a loro volta.

#### Quando finisce il gioco?

Il gioco finisce quando nessun giocatore è più in grado di attaccare delle tessere. Contate i vostri cristalli di nuvola. Chi ne ha raccolti di più viene proclamato vincitore.

#### Consiglio

Se non siete ancora in grado di contare bene, formate una fila con i vostri cristalli di nuvola. Disponete le file una sopra l'altra e mettetele a confronto. Vince il giocatore con la fila più lunga.





Un gioco di composizione assolutamente magico, per 2-4 bambini a partire da 4 anni.

## 4. Domino dei vortici di nuvola

Hui, è divertente! L'unicorno Luccichino e i suoi amici stanno giocando a nascondino. Ricordate bene cosa si nasconde dietro ognuna delle 5 nuvolette intorno al piatto rotante e toccate velocemente l'oggetto giusto. Il primo che indovina riceve in premio un cristallo di nuvola. Chi raccoglie più cristalli?

### Materiale occorrente

28 tessere domino, 50 piccoli cristalli di nuvola rosa, 1 disco girevole con freccia

### Prima di cominciare

Mettete il disco girevole al centro del tavolo e sistemate su ciascun lato una tessera domino. Mescolate le altre tessere e distribuitene 3 a ogni bambino. Sistemate le tessere scoperte davanti a voi. Con le tessere restanti formate un mucchietto di pesca coperto. Tenete pronti i cristalli di nuvola nella scorta generale.

### Ora si comincia

Giocate a turno in senso orario. Chi è stato più di recente alle giostrine inizia e gira la freccia. Fai attenzione a non far spostare il disco girevole. La freccia ora è rivolta verso uno dei lati del disco. Osserva la tessera posta lì accanto e i due oggetti che raffigura.

### Tra le tue tessere ce n'è una che mostra uno di questi amici?

- **Si!** Ottimo, attacca la tua tessera a quella indicata dalla freccia. Se hai altre tessere che combaciano con quella che hai appena attaccato, puoi aggiungerle.



- **No!** Peccato, purtroppo non hai nessuna tessera adatta. Pesca una tessera dal mucchietto. Se la tessera che hai appena pescato combacia con quella indicata, puoi attaccarla, altrimenti la devi sistemare davanti a te. Se hai altre tessere che combaciano con quella che hai appena attaccato, puoi aggiungerle.

### Attenzione, cristalli di nuvola!

Ogni volta che attacchi una tessera adatta, prendi subito dalla scorta tanti cristalli quanti sono quelli raffigurati e sistemali davanti a te.



Il turno passa quindi al giocatore successivo.

### Quando finisce il gioco?

Il gioco finisce quando un bambino non può più pescare tessere dal mucchietto. Ora tocca ancora una volta agli altri bambini. Contate i vostri cristalli di nuvola. Chi ne ha raccolti di più? Vieni così proclamato vincitore. In caso di parità, vincono più giocatori a pari merito.

Un gioco di memoria velocissimo, per 2-4 bambini a partire da 5 anni.

## 5. Memory dei nascondigli

Questo sì che è divertente! Il Liocorno Luccichino e i suoi amici giocano a nascondino. Tenete a mente chi si nasconde sotto le 5 nuvolette intorno al disco girevole e affrettatevi a indicare l'amico giusto. Il primo che indovina riceve in premio un cristallo di nuvola. Chi raccoglie il maggior numero di cristalli?

### Materiale occorrente

12 tessere delle nuvole piccole, 12 tessere delle nuvole grandi, 4 liocorni, 4 coniglietti, 1 disco girevole con freccia, 4 cartelle di raccolta con cuscini, 28 grandi cristalli di nuvola di 7 colori

### Prima di cominciare

Ognuno riceve una cartella di raccolta dal lato dei cuscini. Prendete un liocorno e un coniglietto ciascuno dello stesso colore. Sistemate i coniglietti accanto alla vostra cartella di raccolta. Così sapete con che colore gioca ognuno. Tenete pronti i cristalli di nuvola nella scorta generale. Mettete il disco girevole al centro del tavolo. Mescolate tutte le tessere delle nuvole grandi e disponetele in cerchio, scoperte, intorno al disco girevole. Mescolate tutte le tessere delle nuvole piccole e disponetene una ciascuna, scoperta, dai lati del disco girevole. Con le tessere piccole rimaste formate un mucchietto di pesca coperto, che sistemate di lato. Osservate le 5 piccole tessere delle nuvole scoperte e tenete bene a mente le figure. Poi coprite le tessere. Tenete pronto il vostro liocorno.

### Ora si comincia

Giocate a turno in senso orario. Chi ha fatto più di recente la trottola inizia e gira la freccia del disco girevole. Ora la freccia è rivolta verso una delle piccole tessere delle nuvole coperte. Giocate tutti contemporaneamente. Piazzate il più velocemente possibile il vostro liocorno sulla tessera delle nuvole grande in vista con raffigurato l'amico che credete nascosto sotto la tessera delle nuvole piccola coperta.

### Attenzione!

Su una tessera delle nuvole grande non può stazionare più di un liocorno alla volta.



Quando tutti i liocorni sono stati piazzati, il bambino che ha girato il disco girevole scopre la tessera delle nuvole piccola in questione. Uno dei vostri liocorni si trova sulla giusta tessera delle nuvole grande?

- **Si.** Prendi in premio un cristallo di nuvola a scelta dalla scorta e sistemalo su un cuscino a piacere della tua cartella di raccolta. Metti da parte la tessera delle nuvole piccola scoperta e pescane una nuova dal mucchietto di pesca. Deponi la nuova tessera sullo spazio vuoto. Mostra a tutti l'amico raffigurato, poi copri la tessera.
- **No.** Purtroppo tutti rimangono senza cristalli di nuvola. La tessera delle nuvole piccola viene coperta di nuovo.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.



### Importante!

Quando il mucchietto di pesca è esaurito, mescolate le tessere delle nuvole piccole che avete messo da parte e formate con esse un nuovo mucchietto di pesca.

### Quando finisce il gioco?

Il gioco finisce non appena un bambino ha riempito tutti i cuscini della propria cartella di raccolta con cristalli di nuvola. Vieni così proclamato vincitore.



## 6. Memory A passeggio tra le nuvole

Un dolcissimo gioco di corsa e di memoria, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

Wow, i liocorni hanno passato tutta la giornata a giocare nel paese delle nuvole. Ma dove sono finiti i loro giocattoli? Aiutateli a cercarli! Chi trova l'oggetto giusto ottiene in premio un regalo. Chi riesce a collezionare per primo la quantità di regali necessari?

### Materiale occorrente

12 tessere delle nuvole piccole, 12 tessere delle nuvole grandi, 1 baby liocorno Rosalie, 12 dischetti regalo, 1 dado delle nuvole

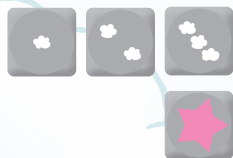
### Prima di cominciare

Mescolate tutte le tessere delle nuvole piccole e formate con esse una griglia coperta da 3 x 4 tessere, che sistemate al centro del tavolo. Poi mescolate tutte le tessere delle nuvole grandi e disponetele in cerchio, scoperte, intorno alle tessere piccole. Posizionate il baby liocorno Rosalie su una tessera delle nuvole grande a piacere. Tenete pronto il dado e i dischetti regalo nella scorta generale.

### Ora si comincia

Giocate a turno in senso orario.

Chi ha ricevuto più di recente un regalo inizia e tira il dado..



### Che cosa è uscito sul dado?

#### 1, 2 o 3 nuvole?

Fai avanzare Rosalie in senso orario di un numero corrispondente di tessere delle nuvole grandi.

#### La stella?

Fai volare Rosalie verso un'altra tessera delle nuvole grande a piacere.

Scopri ora una tessera delle nuvole piccola. Rosalie è finita sulla corrispondente tessera delle nuvole grande?

- **Si.** Ottimo! Rosalie ti offre in premio un dischetto regalo, che sistemi davanti a te. Ora copri di nuovo la tessera delle nuvole piccola.
- **No.** Peccato, però hai a disposizione un altro tentativo. Scopri un'altra tessera delle nuvole piccola. Se le due figure coincidono, ricevi un dischetto regalo. Altrimenti purtroppo rimani a mani vuote.

Ora copri di nuovo la tessera o le tessere delle nuvole piccole. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

### Quando finisce il gioco?

Il gioco finisce non appena un bambino ha raccolto la quantità di regali necessaria e vince così il gioco.

Per 2 giocatori: >6 regali

Per 3 giocatori: >4 regali

Per 4 giocatori: >3 regali



Un gioco di abilità traballante, per 2-4 bambini a partire da 5 anni.

## 7. Cristalli di nuvola in equilibrio

Uh uh, come traballa! I coniglietti e Rosalie provano a trasportare sui loro vassoi quanti più possibili cristalli di nuvola. Ce la faranno? Chi riesce a distribuire sul proprio vassoio tutti i propri cristalli senza farli cadere?

### Materiale occorrente

4 coniglietti, 1 baby liocorno Rosalie, 1 liocorno Luccichino, 1 dado dei simboli, 1 dado delle nuvole, 5 dischetti dei simboli, 28 grandi cristalli di nuvola e 50 piccoli cristalli di nuvola

### Prima di cominciare

Sistemate i coniglietti e il baby liocorno Rosalie al centro del tavolo, a una distanza di circa 20 cm l'uno dall'altro. Mettete un dischetto simbolo su ogni figura. Tutti prendono i 4 cristalli di nuvola grandi di un colore e una manciata di piccoli cristalli di nuvola rosa (10 ciascuno se giocate in 2, 8 se giocate in 3 e 6 se giocate in 4). Disponete tutti i vostri cristalli (piccoli e grandi) davanti a voi nella vostra scorta personale. I cristalli in più vanno riposti nella scatola. Tenete pronti i due dadi.

### Ora si comincia

Chi riesce a stare più a lungo su una gamba inizia e mette il Liocorno Luccichino davanti a sé, in modo che tutti possano ricordare dove è iniziato il giro. Tira entrambi i dadi.

### Cosa è uscito sul dado delle nuvole?



#### 1, 2 o 3 nuvole?

Prendi una quantità di cristalli di nuvola corrispondenti dalla tua scorta.



#### La stella?

Prendi 1, 2 o 3 cristalli di nuvola dalla tua scorta.



### Attenzione!

Siete liberi di prendere sia i cristalli di nuvola grandi che quelli piccoli. Tieni a portata di mano i cristalli di nuvola selezionati.

### Cosa è uscito sul dado dei simboli?

#### Un simbolo?

Posiziona con cautela i cristalli di nuvola prescelti sul corrispondente dischetto dei simboli.



#### Il quadrifoglio

Posiziona con cautela i cristalli di nuvola prescelti su un dischetto dei simboli a piacere.



Sei riuscito a distribuire sul dischetto tutti i cristalli di nuvola senza farli cadere?

- **Sì.** Ottimo, complimenti!
- **No.** Peccato. Raccogli i cristalli caduti e prendi al massimo tanti cristalli quanti ne avevi ottenuti prima con il lancio del dado. Non importa di che colore sono o se sono piccoli o grandi. Aggiungili alla tua scorta. Anche i cristalli che avevi preso prima e che non avevi ancora posizionato ritornano nella scorta. Tutti i cristalli caduti vengono tolti dal gioco.

Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario, che tira entrambi i dadi.

### Quando finisce il gioco?

Il gioco finisce non appena un bambino ha sistemato su un dischetto dei simboli l'ultimo cristallo di nuvola della sua scorta senza farlo cadere. Il giro prosegue fino al giocatore iniziale, in modo che tutti possano disporre dello stesso numero di turni. Vince il bambino che ha esaurito tutta la propria scorta di cristalli di nuvola. Se ci riescono più bambini, vincono a pari merito.



Un gioco di carte colorato, per 2-4 bambini a partire da 4 anni.

## 8. Mao mao dei liocorni

Anche nel paese delle nuvole talvolta piove. E cosa fanno i liocorni in caso di pioggia? Ovvio, giocano a mao mao. Giocate con loro! Vince il primo che riesce a scartare correttamente le proprie carte.

### Materiale occorrente

48 carte, 5 dischetti regalo

### Prima di cominciare

Mescolate tutte le carte. Ogni bambino riceve 5 carte coperte e le prende in mano. Con le altre carte formate un mazzo di pesca, che metterete coperto al centro del tavolo. Pescate la prima carta dal mazzo, scopritela e riponetela lì accanto (= mazzo degli scarti). Tenete pronti i dischetti regalo nella scorta generale.

### Ora si comincia

Il bambino con la criniera di liocorno più lunga inizia e mette una delle proprie carte sul mazzo degli scarti.



### Importante:

- La carta deve avere lo stesso colore o mostrare lo stesso amico della carta in cima al mazzo degli scarti (eccezione: Liocorno Luccichino, vedi carte speciali).
- Se non hai nessuna carta adatta, devi pescarne una dal mazzo di pesca. Prendi in mano la carta. Anche se si tratta di una carta adatta, non la puoi scartare subito.
- Quando il mazzo di pesca si esaurisce, prendi la prima carta del mazzo degli scarti e mettila sul tavolo. Mescolate quindi le carte rimanenti e formate con esse un nuovo mazzo di pesca.

Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario.

### Carta speciale Liocorno Luccichino

Questa è l'unica che può essere piazzata sopra qualsiasi altra carta. Una volta deposta, indica ad alta voce di che colore deve essere la carta successiva.

### Fine del giro

Il bambino che si ritrova con una sola carta deve nitrire come un liocorno. Il giro si conclude quando un bambino scarta l'ultima carta facendo un doppio nitrito! In premio ottieni un dischetto regalo.

### Nuovo giro

Mescolate tutte le carte e distribuitene di nuovo 5 a ciascun bambino. Ha inizio un nuovo giro.

### Quando finisce il gioco?

Il gioco finisce non appena un bambino ha ricevuto il secondo dischetto regalo. Vieni così proclamato vincitore.



## 9. Gioco di carte con i liocorni

Un divertente gioco di carte da calare, per 2-4 bambini a partire da 5 anni.

Il Liocorno Luccichino e i suoi amici hanno vissuto tante avventure. Oggi hanno deciso di guardare delle foto. Riesci a trovare le giuste combinazioni? Osserva quali motivi coincidono e cala le carte di conseguenza. Il più bravo ottiene in premio un regalo. Vince chi ottiene per primo 2 regali.

### Materiale occorrente

48 carte, 5 dischetti regalo

### Prima di cominciare

Mescolate tutte le carte. Ogni bambino riceve 5 carte coperte e le prende in mano. Con le altre carte formate un mazzo di pesca, che metterete coperto al centro del tavolo. Pescate le prime 3 carte dal mazzo, scopritele e riponetele lì accanto (= carte in vista). Tenete pronti i dischetti regalo.

### Ora si comincia

Osservate bene le carte che avete in mano e raggruppatele in base agli amici. Chi ha visto più di recente un trucco di magia? Inizia e prendi o una delle carte in vista oppure una di quelle del mazzo di pesca coperto.

### Calare le carte

• Riesci a comporre coppie di 2 carte, tris di 3 o addirittura quartetti di 4 carte? Ottimo! Cala tutte le coppie, tris e quartetti che sei riuscito a formare.

### oppure

• Non hai (più) in mano nessuna coppia?

Osserva se sono già state calate delle coppie o dei tris ai quali puoi attaccare un'altra carta adatta.

Così potresti riuscire a formare dei quartetti. Puoi attaccare le tue carte sia a quelle che hai calato tu che a quelle degli altri.



### Importante

• Le coppie sono formate da 2 carte con raffigurato lo stesso amico. Il colore delle carte non ha importanza.

• I tris sono formati da 3 carte con lo stesso amico, i quartetti da 4 carte.

• Un gruppo di amici è composto da un massimo di 4 carte (quartetto).

### Carta speciale Liocorno Luccichino

Questa carta funge da jolly, e come tale può venire calata al posto di qualsiasi amico. Puoi attaccarla o usarla per formare delle coppie. Se la carta speciale è già stata usata per comporre una coppia, tris o quartetto, puoi prenderla e scambiarla con una carta delle tue adatta. Puoi scambiarla sia con carte tue che con quelle degli altri giocatori. Non devi giocare subito per forza la carta speciale.

Quando non hai più carte da attaccare, il turno passa al bambino successivo in senso orario.

### Fine del giro

Il giro si conclude quando un bambino scarta l'ultima carta o quando ha formato 5 coppie/tris/quartetti. In premio ottieni un dischetto regalo.

### Nuovo giro

Mescolate tutte le carte e distribuitene di nuovo 5 a ciascun bambino. Ha inizio un nuovo giro.

### Quando finisce il gioco?

Il gioco finisce non appena un bambino ha ricevuto il secondo dischetto regalo. Vieni così proclamato vincitore.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.



# HABA

© HABA-Spiele Bad Rodach 2023



HABA Sales GmbH & Co. KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba-play.com](http://www.haba-play.com)  
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 2010879001  
TL A180233



**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for children  
under 3 years.