

DAS KLEINHORN VOM RIESENWALD



von Emma und Benjamin Schwer



SCAN ME

Ob es echte Einhörner gibt? Na klar – im Riesenwald! Dort grasen schneie Piekfeinhörner und lächelnde Sonnenscheinhörner. Auf einigen Lichtungen tummeln sich lustig grunzende Schweinhörner. Sogar die schneckenhausbeladenen Schleimhörner sind... fast... schon da. Es soll sogar Keinhörner geben – die einzigen Einhörner ganz ohne Horn! Tollpatschig wie Einhörner sind, verlaufen sie sich oft im Riesenwald. Wie gut, dass es hier vier nette Riesen gibt! Jeden Abend sammeln diese großen Beschützer alle verirrtten Einhörner wieder ein. Es wäre toll, wenn IHR helft – und selber zu riesigen Einhornbeschützern werdet! Wollt ihr? Dann kann's ja losgehen!

DAS IST EUER ZIEL

Sammelt ganz viele Piekfeinhörner, Sonnenscheinhörner, Schweinhörner, Schleimhörner, Keinhörner und natürlich auch Kleinhörner!

DAMIT SPIELT IHR

48 Karten, 36 Einhörner (runde Plättchen – je 6 von jeder Sorte), 4 Riesen

SO BEREITET IHR ALLES VOR

Mischt die Karten. Gebt jedem 3 davon. Haltet sie vor euren Mitspielern geheim.

Der Riesenwald: Bildet 12 Stapel aus jeweils 3 ganz beliebigen Einhorn-Plättchen. Legt sie in einem Viereck offen aus.

Stapelt die übrigen Karten. Deckt EINE auf und legt sie neben den Stapel. Das ist eure Startkarte.



Stellt einen Riesen auf jedes Eckfeld. Übrigens: Die Riesen gehören keinem Spieler. Ihr dürft sie alle bewegen.



SO SPIELT IHR EINE KARTE AUSSPIELEN

- Wer zuletzt ein Tier mit Horn gesehen hat, legt eine passende Karte auf die Startkarte.
- Spielt reihum weiter. Legt immer auf die zuletzt gelegte Karte wieder eine passende Karte! Wer das mal nicht kann oder möchte, zieht eine Karte vom Stapel. Passt sie, darf er sie gleich spielen.
- **PASSEND** ist jede Karte mit **GLEICHER FARBE** oder mit **GLEICHEM EINHORN**.

Beispiele:



A - Auf ein Piekfeinhorn, das im Grünen steht, kannst du ein Schweinhorn mit grünem Hintergrund spielen.



B - Auf ein Schleimhorn in gelber Landschaft kannst du ein Schleimhorn in blauer Landschaft spielen.



EINEN RIESEN BEWEGEN



Bewege den Riesen deiner **gespielten Kartenfarbe** auf ein Einhorn, das deiner Karte entspricht.

- Riesen machen Riesenschritte! Laufe **DIREKT** zu einem Einhorn deiner gespielten Karte.
- Riesen sind zu groß für andere Riesen! Stelle nie einen Riesen zu einem anderen dazu!
- Riesen sind wählerisch! Siehst du auf mehreren freien Feldern das Einhorn deiner gespielten Karte, suchst du eins davon aus und stellst den Riesen dorthin!
- Riesen bleiben nicht, wo sie sind! Kein Riese läuft auf das Feld, von dem er seine Bewegung startet.

Beispiele:



A - Hast du eine gelbe Karte mit Kleinhorn drauf gespielt, bewegst du den gelben Riesen auf ein Kleinhorn.



B - Hast du eine blaue Karte mit Piekfeinhorn drauf gespielt, bewegst du den blauen Riesen auf ein Piekfeinhorn.





EIN EINHORN EINSAMMELN... ODER SOGAR MEHRERE



Bist du mit einem Riesen gelaufen, nimmst du dir das Einhorn, auf das du gezogen bist.



Du ziehst auf ein Schweinhorn (1) und darfst es nehmen (2).

Das Einhorn, das **darunter zum Vorschein** kommt, darfst du **auch gleich einsammeln**, wenn du eine Karte dieses Einhorns auf der Hand hast und jetzt ausspielst. Die Farbe der Karte spielt dabei keine Rolle.

Du darfst so noch weiter Einhörner einsammeln, die zum Vorschein kommen, bis...

- dir die passende Karte für das nächste Einhorn fehlt, oder
- du das LETZTE Einhorn eines Spielfeldstapels eingesammelt hast. Lass dann den Riesen dort stehen, wo das Spielfeld war - bis er später wieder bewegt wird.



Müsst ihr ein verschwundenes Spielfeld später noch beachten?

Natürlich nicht, denn es ist ja gar nicht mehr da ...



Lege jedes gesammelte Einhorn so vor dir ab, dass es ALLE gut sehen. Jetzt ist dein Spielzug vorbei.

Beispiel:



A - Unter dem Schweinhorn, das du nehmen durftest, erscheint ein Keinhorn. Das ist super, denn du hast auch eine Keinhornkarte auf der Hand! Du spielst sie aus und bekommst dafür das Keinhorn.

B - Unter dem Keinhorn kommt jetzt ein weiteres Schweinhorn zum Vorschein. Wie gut, dass du auch noch eine weitere Schweinhornkarte besitzt. Spiele sie aus und nimm dir auch noch dieses Schweinhorn!





STEHENBLEIBEN UND STIBITZEN



Ist das Einhorn deiner gespielten Karte auf **keinem** freien Spielfeld zu sehen? Dann ...

- lässt du alle Riesen stehen, wo sie sind, und bekommst kein Einhorn aus dem Riesenwald.
- darfst du ein Einhorn dieser Sorte stibitzen - von irgendeinem Mitspieler, der es hat.

Hat es keiner, gehst du leer aus.



Beispiel:

Du hast ein grünes Sonnenscheinhorn gespielt - aber auf keinem freien Feld ist eines zu sehen. Der grüne Riese bleibt stehen. Du darfst ein Sonnenscheinhorn stibitzen - von wem du willst.



KEINE KARTE MEHR AUF DER HAND - 3 NACHZIEHEN



Wer seine letzte Karte ausspielt, zieht gleich 3 Karten nach - ist damit aber erst in der nächsten Runde wieder am Zug.





SO ENDET EUER SPIEL



Das Spiel endet sofort, wenn ihr die letzte Karte vom Nachziehstapel zieht.

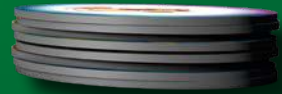


DAS IST DER RIESIGSTE EINHORN BESCHÜTZER (GEWINNER DES SPIELS)



Gewonnen hat, wer die meisten Einhörner gesammelt hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Übrigens: Ihr müsst die Einhörner nicht zählen. Ihr könnt sie auch übereinander stapeln und dann eure Stapel nebeneinander vergleichen: Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt!



SIEGER!

Art.Nr.: 60 110 5184

Autoren:

Emma und Benjamin Schwer

Illustration: Michele Cavaloti

Layout: Ulla Schardt

2024 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

Ersatzteile: service.zoch-verlag.de

www.zoch-verlag.com



DAS KLEINHORN VOM RIESENWALD

by Emma and Benjamin Schwer



4+



2-4



20



Do unicorns really exist? Of course they do - in the Giant Forest! There, stylish Fancyhorns and beaming Sunbeamhorns graze. In some clearings, cheerfully grunting Pighorns frolic and play. Even the Slimehorns in their snail shells have... almost... arrived. There are even said to be No Horns - the only unicorns without a horn! Being so adventurous, unicorns often get lost in the Giant Forest. Thank goodness there are four nice giants here! Every evening, these big protectors gather all the lost unicorns. YOU can help - and become giant unicorn protectors yourselves! Do you want to? Then let's get started!



THIS IS YOUR GOAL



Collect as many Fancyhorns, Sunbeamhorns, Pighorns, Slimehorns, No Horns, and of course Littlehorns as you can!



WHAT YOU PLAY WITH



48 cards, 36 unicorns (round tokens - 6 of each type), 4 giants



HOW TO SET UP



Shuffle the cards. Deal 3 to each player. Keep your hand hidden from your opponents.

Form a deck of the remaining cards. Flip one over and place it next to the deck. This is the starting card.

The Giant Forest: Form 12 stacks of 3 random unicorn tokens. Lay them out in a square, face up.



Place a giant on each corner space.

Note: The giants don't belong to any player. You can all move them.



HOW TO PLAY

PLAY A CARD

- The last person to see a horned animal plays a matching card on the start card.
- Continue playing in turns. Always play a matching card on the last card played! If you can't or don't want to, instead draw a card from the deck. If it matches the last card played, you can play it right away.
- **MATCHING** means any card with the **SAME COLOR** or **SAME UNICORN**.

Examples:



A - You can play a Pighorn in green on a Fancyhorn in green.



B - You can play a Slimehorn in blue on a Slimehorn in yellow.

MOVE A GIANT

Move the giant of your **card's color** onto a unicorn that your card shows.

- Giants take giant steps! Move **DIRECTLY** to a unicorn of the card you played.
- Giants are too big for other giants! Never place a giant where another one is!
- Giants are picky! If you see your card's unicorn on several free spaces, choose one and place the giant there!
- Giants don't stay put! No giant moves to the space he started on.

Examples:



A - If you played a yellow card showing Littlehorn, move the yellow giant to a Littlehorn.



B - If you played a blue card showing Fancyhorn, move the blue giant to a Fancyhorn.





COLLECT A UNICORN... OR EVEN SEVERAL



Whenever you move a giant, take the unicorn you moved to.



You move to a Pighorn (1) and may take it (2).

You can also immediately **collect the unicorn that is revealed beneath** by laying a card showing this unicorn from your hand. The color of the card doesn't matter in this case.

You can continue to collect unicorns that are revealed until ...

- you lack the matching card for the next unicorn, or
- you have collected the LAST unicorn of a stack. Then leave the giant where the stack was - until he is moved again.

Do you have to bear in mind
a vanished space later?

Not at all, because it's not
there any more ...



Lay each unicorn you collect in front of you so that EVERYONE can see it.
Now your turn is over.



Examples:



A - Taking a Pighorn revealed a No Horn. Great, because you have a No Horn in your hand! You play it and take the No Horn.

B - Under the No Horn, another Pighorn appears. Good thing you have another Pighorn card. Play it and take this Pighorn too!





STAY PUT AND SNATCH



If the unicorn on the card you played is not visible on any free space, then...

- leave all giants where they are. You will not take a unicorn from the Giant Forest in this round.
- you may snatch a unicorn of this type from any player who has one. If nobody has one, you get nothing...



Example:

You played a green Sunbeamhorn - but there's none on any free space. The green giant stays put. You may snatch a Sunbeamhorn from anyone you like.



NO MORE CARDS IN HAND - DRAW 3



Whenever you play your last card, draw three new cards from the deck.
You can't play these cards until your next turn.





HOW THE GAME ENDS



The game ends immediately when the last card is drawn from the deck.

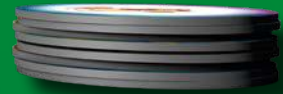


THE GREATEST UNICORN PROTECTOR (WINNER OF THE GAME)



The player who has collected the most unicorns wins. In case of a tie, the victory is shared.

By the way: You don't have to count the unicorns. You can instead stack them on top of each other and then compare your stacks: The winner is the player with the highest stack!



WINNER!

Art.No.: 60 110 5184

Designers:

Emma and Benjamin Schwer

Illustration: Michele Cavaloti

Layout: Ulla Schardt

English translation: Neil Crowley

2024 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

Spare parts: service.zoch-verlag.de

www.zoch-verlag.com



DAS KLEINHORN VOM RIESENWALD

de Emma et Benjamin Schwer



4+



2-4



20



Est-ce que les licornes existent ? Bien sûr ! Dans la Forêt des Géants ! C'est là que broutent tranquillement les Jolicornes et les Hélicornes toujours radieuses. Dans certaines clairières, les Tirelicornes et leur amusant cri de cochon s'activent. Tandis que les Coquelicornes et leur coquille sur la tête les rejoignent... lentement. Il y aurait également des Oublicornes, les seules licornes sans corne ! Mais étourdies comme elles sont, toutes se perdent souvent dans la Forêt des Géants. Heureusement que quatre gentils géants veillent ! Tous les soirs, ces grands protecteurs rassemblent les licornes égarées. Ce serait super si VOUS les aidiez et deveniez vous aussi des géants de la protection des licornes ! Ça vous dit ? Alors, c'est parti !

BUT DU JEU

Rassemblez le plus de Jolicornes, d'Hélicornes, de Tirelicornes, de Coquelicornes, d'Oublicornes et, bien sûr de Titlicornes !

CONTENU

48 cartes, 36 licornes (6 grands jetons de chaque espèce), 4 géants

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Vos adversaires ne doivent pas les voir.

Formez une pioche avec les cartes restantes. Retournez la carte du dessus et posez-la à côté : c'est la carte de départ.

La Forêt des Géants : Constituez au hasard 12 piles de 3 jetons Licorne, face visible, et formez un parcours carré.



Placez un géant sur chaque coin.

Remarque : Les géants n'appartiennent à aucun joueur en particulier ; chacun peut tous les déplacer.





DÉROULEMENT DE LA PARTIE



JOUER UNE CARTE



- Le dernier joueur à avoir vu une bête à corne commence et joue une carte **qui convient** sur la carte de départ.
- Puis faites de même à tour de rôle, dans le sens horaire. Jouez à chaque fois une carte qui convient sur la dernière carte jouée. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas jouer de carte, piochez-en une. Si elle convient, vous pouvez la jouer immédiatement.
- Une carte convient si elle indique la **MÊME COULEUR** ou la **MÊME LICORNE** que celle sur le dessus de la pile.

Exemples :



A - Sur une Jolicorne sur fond vert, vous pouvez jouer une Tirelicorne sur fond vert.



B - Sur une Coquelicorne sur fond jaune, vous pouvez jouer une Coquelicorne sur fond bleu.



DÉPLACER UN GÉANT



Déplacez le **géant** de la **même couleur** que la carte que vous venez de jouer sur une licorne de la même espèce que cette même carte.

- Un géant fait des pas de ... géant ! Déplacez-le directement sur une licorne correspondant à la carte jouée.
- Un géant est trop grand pour un autre géant ! Deux géants ne peuvent jamais occuper la même case.
- Un géant est difficile ! Si plusieurs licornes identiques sont libres, choisissez l'une d'elles et déplacez le géant dessus !
- Un géant ne tient pas en place ! Un géant ne peut pas revenir sur la case qu'il vient de quitter.

Exemples :



A - Si vous jouez une carte jaune avec une Titlicorne, déplacez le géant sur une Titlicorne.



B - Si vous jouez une carte bleue avec une Jolicorne, déplacez le géant bleu sur une Jolicorne.





RÉCUPÉRER UNE LICORNE... VOIRE PLUSIEURS



Une fois que vous avez déplacé un géant, prenez le jeton Licorne sur lequel il se trouve.



Vous vous êtes déplacé sur une Tirelicorne (1) et vous pouvez la prendre. (2)

Vous pouvez également prendre la licorne qui se trouve en dessous, à condition que vous possédiez une carte de cette licorne en main et que vous la jouiez. Sa couleur n'a pas d'importance.

Vous pouvez continuer à prendre d'autres licornes qui apparaissent au fur et à mesure, jusqu'à ce que ...

- vous n'avez plus de carte correspondante en main ou
- vous avez pris la **DERNIÈRE** licorne de cette pile. Laissez alors le géant sur l'emplacement vide jusqu'à ce qu'il soit de nouveau déplacé.



Faut-il continuer à compter un emplacement vide dans le déplacement ?

Bien sûr que non, puisqu'il n'est plus là.



Placez les licornes récupérées devant vous de manière à ce que chacun puisse les voir.

Votre tour est alors terminé.

Exemple :



A - Sous la Tirelicorne que vous avez eu le droit de prendre apparaît une Dublicorne. Super car vous avez aussi une carte Dublicorne en main ! Vous la jouez sur la pile et récupérez aussi l'Dublicorne.

B - Sous l'Dublicorne apparaît ensuite une autre Tirelicorne. Quelle chance que vous ayez encore une carte Tirelicorne en main. Vous la jouez et gagnez également cette Tirelicorne !





RESTER SUR PLACE ET VOLER UN JETON



Si la licorne sur la carte que vous jouez n'apparaît sur aucun jeton libre, alors...

- ne déplacez aucun géant et n'obtenez pas de licorne de la forêt des géants;
- vous pouvez voler une licorne de cette espèce à un adversaire au choix qui en possède une. Si personne n'en a, vous repartez bredouille.



Exemple :

Vous avez joué une Hélicorne verte, mais elle n'apparaît sur aucun jeton libre. Le géant vert ne bouge pas. Vous pouvez voler une Hélicorne au joueur de votre choix.



PLUS DE CARTES EN MAIN ? PIOCHER 3 CARTES



Si vous jouez votre dernière carte, piochez immédiatement 3 nouvelles cartes, mais vous ne rejouerez qu'au prochain tour.





FIN DE LA PARTIE



La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur pioche la dernière carte.



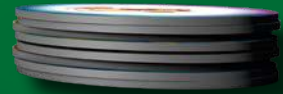
LE PLUS GRAND PROTECTEUR DE LICORNES = VAINQUEUR DE LA PARTIE



Le vainqueur est le joueur qui a récupéré le plus de licornes.
En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Remarque : Il n'est pas obligatoire de compter les licornes. Vous pouvez simplement les empiler et comparer la hauteur de vos piles. Le vainqueur est celui dont la pile est la plus haute.

VAINQUEUR !



Art.No.: 60 110 5184

Auteurs :

Emma et Benjamin Schwer

Illustration : Michele Cavaloti

Mise en page : Ulla Schardt

Traduction : Eric Bouret

2024 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

Pièces de rechange : service.zoch-verlag.de

www.zoch-verlag.com



DAS KLEINHORN VOM RIESENWALD

di Emma e Benjamin Schwer



Ma esistono davvero gli unicorni? Certo! Nella foresta dei giganti! Lì pascolano gli unicorni-chic più raffinati e i sempre sorridenti unicorni "raggi di sole". In alcune radure scorrazzano i divertentissimi unicorni maialini. Perfino i bava-corni con le loro chiocciole sulla schiena stanno ... uff... che fatica ... quasi per arrivare. A quanto pare ci sono anche dei "nullicorni", gli unici unicorni completamente senza corno! Sbadati come gli unicorni sono, si perdono spesso nella Foresta dei Giganti. Per fortuna che è abitata da quattro gentilissimi giganti! Ogni sera, questi enormi protettori raccolgono di nuovo tutti gli unicorni smarriti. Sarebbe fantastico se anche VOI li aiutaste, e diventaste così dei giganteschi protettori di unicorni! Siete pronti? Si comincia!



ECCO IL VOSTRO OBIETTIVO



Raccogliete tantissimi chic-corni, unicorni "raggio di sole", unicorni maialini, bava-corni, nullicorni e naturalmente mini-corni!



QUESTO È IL VOSTRO MATERIALE



48 carte, 36 unicorni (tessere rotonde, 6 di ogni tipo), 4 giganti



ECCO COME PREPARARE TUTTO



Mescolate le carte. Distribuitene 3 a ognuno. Tenetele nascoste dai vostri compagni di gioco.

Create un mazzo con le carte rimanenti. Giratene UNA e mettetela accanto al mazzo. Questa è la vostra carta di partenza.

La Foresta dei Giganti: create 12 pile, ognuna di 3 tessere-unicorni a scelta. Disponetele a faccia in su formando un quadrato.



Disponete un gigante in ogni angolo.

A proposito: i giganti non appartengono a nessun giocatore. Tutti possono muoverli.



COME SI GIOCA GIOCARRE UNA CARTA

- Chi per ultimo ha visto un animale con un corno, posa una carta **adeguata** sulla carta di partenza
- Proseguite a turni. Giocate sempre una carta adeguata su quella giocata per ultima! Se qualcuno non può o non vuole farlo, pesca una carta dal mazzo. Se questa risulta adeguata, può giocarla subito.
- **ADEGUATE** sono le carte con lo **STESSO COLORE** o con lo **STESSO UNICORNO**.

Esempi:



A - Su un unicorno - chic su sfondo verde, puoi giocare un unicorno maialino con sfondo verde.



B - Su un bava - corno su sfondo giallo, puoi giocare un bava - corno su sfondo blu.



SPOSTARE UN GIGANTE



Sposta il **gigante del colore della tua carta giocata** su un unicorno corrispondente alla tua carta.

- I giganti fanno passi giganteschi! Vai **DIRETTAMENTE** dall'unicorno della tua carta giocata.
- I giganti sono troppo grandi per accomodare altri giganti! Non posizionarne mai uno accanto all'altro!
- Ai giganti piace la scelta! Se vedi l'unicorno della carta che hai giocato su più campi liberi, ne scegli uno e posizioni il gigante lì.
- I giganti non stanno fermi! Nessun gigante tornerà nel campo da cui ha iniziato il suo spostamento.

Esempi:



A - Se hai giocato una carta gialla con un mini - corno, sposti il gigante giallo su un mini - corno.



B - Se hai giocato una carta blu con un chic - corno, sposti il gigante blu su un chic - corno.





PRENDERE UN UNICORNO... O ADDIRITTURA PIÙ DI UNO



Se hai mosso un gigante, prendi l'unicorno sul quale ti sei spostato.



Ti sposti su un unicorno maialino (1) e lo puoi prendere. (2)

Puoi prendere subito anche l'unicorno che appare sotto, se hai una carta di quell'unicorno in mano e la giochi ora. Il colore della carta non conta.

Puoi continuare a prendere altri unicorni che appaiono, fino a che...

- ti manca la carta giusta per il prossimo unicorno, **oppure**
- hai preso l'**ULTIMO** unicorno di un mazzo di un campo da gioco. In seguito, lascia il gigante lì dove si trovava il campo da gioco, fino a quando non verrà di nuovo mosso.

Più tardi dovrete ancora tenere conto di un campo da gioco scomparso?

Naturalmente no, perché non c'è più...



Disponi davanti a te ogni unicorno che prendi, in modo che **TUTTI** possano vederlo bene. Qui finisce il tuo turno.



Esempio:



A - Sotto all'unicorno maialino che hai potuto prendere appare un nullicorno. È fantastico, perché hai anche una carta di nullicorno in mano! La giochi e ricevi il nullicorno.

B - Sotto al nullicorno appare un altro unicorno maialino. Per fortuna hai anche un'altra carta di unicorno maialino. Giocala e procurati anche questo unicorno maialino!





FERMarsi E RUBACCHIARE



L'unicorno della tua carta giocata non è visibile su nessun campo da gioco libero? Allora...

- **lasci** tutti i **giganti** dove sono e non si ottiene un unicorno dalla foresta dei giganti,
- puoi **rubare** un unicorno di questo tipo da un qualsiasi giocatore che ce l'ha. Se nessuno ce l'ha, rimani a mani vuote.



Esempio:

Hai giocato un unicorno "raggio di sole" verde, ma su nessun campo libero se ne trova uno. Il gigante verde resta fermo. Puoi rubare un unicorno "raggio di sole" da chi vuoi.



NON TI RESTA NESSUNA CARTA IN MANO: PESCA 3



Chi gioca la sua ultima carta, ne pesca subito 3.
Tuttavia, sarà di nuovo di turno solo nel prossimo giro.





COSÌ FINISCE IL GIOCO



Il gioco termina immediatamente quando pescate l'ultima carta dal mazzo d'acquisto.



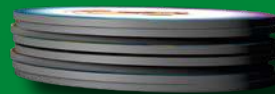
ECCO IL PIÙ GRANDE PROTETTORE DI UNICORNI (VINCITORE DEL GIOCO)



Vince chi ha raccolto il maggior numero di unicorni. In caso di parità ci sono più vincitori.

A proposito: non c'è bisogno di contare gli unicorni. Potete creare dei mazzi con le vostre carte e confrontarli mettendoli uno accanto all'altro. Vince chi ha il mazzo più alto!

VINCITORE!



Art.No.: 60 110 5184

Autore:

Emma e Benjamin Schwer

Illustrazioni: Michele Cavaloti

Layout: Ulla Schardt

Traduzione: Sara Pirovino

2024 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

Parti di ricambio: service.zoch-verlag.de

www.zoch-verlag.com

