



Lotti Karotti

Unicorn Edition



Ścigajcie się przez chmury aż do magicznego kryształu! Nadszedł czas na doroczny wyścig w krainie marzeń jednoroźców. Razem ze swoimi jednoroźcami jesteście gotowi, aby otrzymać swoje magiczne moce. Skaczcie razem z nimi po puszystych chmurach. Uważajcie jednak - po drodze czeka kilka niespodzianek! Co jakiś czas magiczny kryształ będzie się obracał. I nagle pojawią się dziury, w które mogą wpaść Wasze jednoroźce.

Nie pozwólcie by Was to powstrzymało w wyścigu. Spieszcie się ze swoimi jednoroźcami na szczyt do kryształu!

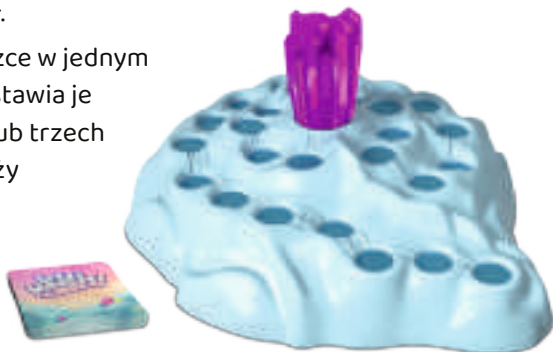
Zawartość

-  1 wzgórze chmur z ruchomymi otworami
-  1 magiczny obracający się kryształ
-  16 figurek jednoroźców w 4 kolorach
-  48 kart akcji



Przygotowanie gry

-  Postaw wzgórze chmur na środku stołu, na szczycie umieść magiczny kryształ.
-  Każdy gracz bierze cztery jednorożce w jednym wybranym przez siebie kolorze i ustawia je przed sobą. Jeśli jest tylko dwóch lub trzech graczy, pozostałe jednorożce należy odłożyć do pudełka.
-  Jeden z graczy tasuje karty akcji i kładzie je zakryte w jednym stosie obok wzgórza.

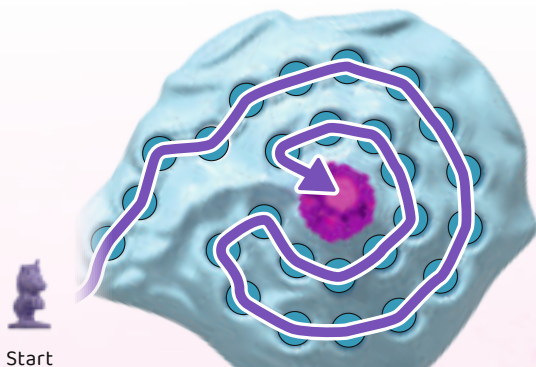


Cel gry

Gra polega na tym, aby dotrzeć jednym ze swoich jednorożców do magicznego kryształu, zanim zrobią to inni gracze.

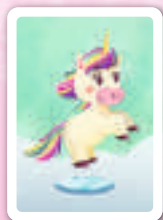
Wyścig na szczyt chmur rozpoczyna się właśnie teraz!

Umieście swoje jednorożce na dole ścieżki prowadzącej do magicznego kryształu. Rozpoczyna największy fan jednorożców, a następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

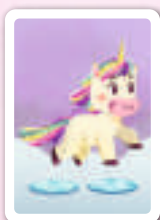


Pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę ze stosu kart akcji.

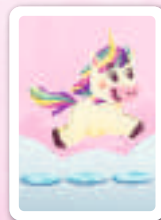
Jeśli znajduje się na niej jednorożec, gracz może przesunąć jednego ze swoich jednorożców o tyle pól do przodu, ile wskazano na karcie.



1 pole do przodu



2 pola do przodu



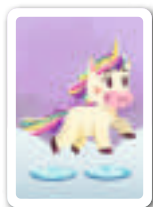
3 pola do przodu

Gracz może wykonać ruch **dowolnym** spośród swoich czterech jednorożców. Każdy może zdecydować, czy włączyć do gry nowego jednorożca, czy zagrać tym, który już stoi na wzgórzu.

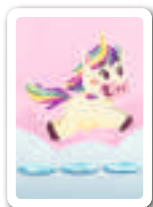
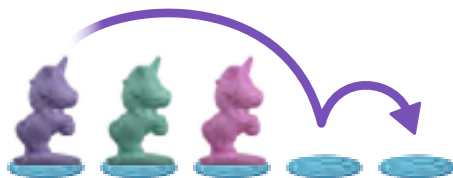
Na każdym polu może stać **tylko jeden** jednorożec.

Nie licz zajętych pól podczas wykonywania ruchu – po prostu **pomijaj** je.

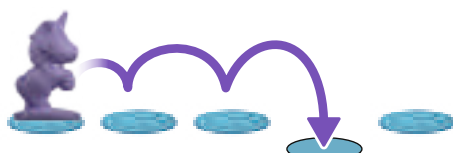
Dziury liczą się jako pola. Jednorożec wpada do nich jednak tylko wtedy, gdy jego ruch kończy się **dokładnie na** polu z dziurą.



2 pola do przodu



3 pola do przodu



Dziura

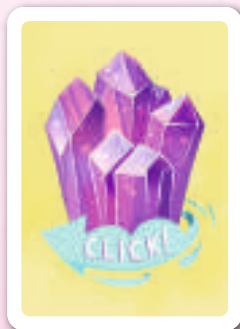
Na koniec swojej tury gracz odkłada odkrytą kartę na stos kart odrzuconych.

Na których polach jednorożce są bezpieczne?

Należy uważnie patrzeć, na które pole przesuwa się swoje jednorożce. Istnieje wiele bezpiecznych miejsc, na których figurkom nic nie może się stać. Ale są też niebezpieczne pola, które mogą się otworzyć, gdy magiczny kryształ zostanie obrócony.

Kiedy magiczny kryształ jest obracany?

Jeśli gracz wylosuje kartę z magicznym kryształem, ostrożnie obraca go zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż usłyszysz "KLIK". Jeśli jedno z pól się otworzy, powstanie tam dziura. Jednorożec znajdujący się na takim polu, ma pecha i wpada do środka! Znika w chmurach i odpada z gry. Jeśli w trakcie gry wszystkie cztery jednorożce gracza wpadną do dziury, to musi on niestety poczekać na kolejną partię, aby zagrać ponownie.



Co zrobić, jeśli stos kart akcji się wyczerpie?

Jeśli wszystkie karty zostały wykorzystane należy je dokładnie potasować i odłożyć ponownie zakryte obok wzgórza jako nowy stos kart do dobierania.

Koniec gry

Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze ze swoim jednorożcem na szczyt wzgórza chmur do magicznego kryształu. W przypadku ostatniego ruchu nie trzeba wykorzystać pełnej liczby pól wskazanych na wylosowanej karcie.



Projekt gry: © 1998 Seven Towns Ltd.
Nadzór artystyczny: Elena McMillin
Ilustracje: Giorgia Broseghini
Projekt elementów: MAD Toy Design, Inc.
Projekt graficzny: Alan Echison
Zdjęcia: Melesh Studio

© 2026

CS



Lotti Karotti

Unicorn Edition

4+



2-4



20'



Závodte v oblacích až ke kouzelnému krystalu! Je čas na každoroční závod ke kouzelnému krystalu v Říši snů jednorožců. Vy a vaši jednorožci jste připraveni konečně získat kouzelnou moc. Skákejte s nimi po nadýchaných mracích. Buďte však opatrní: po cestě na vás čeká několik nebezpečí! Každou chvíli budete muset kouzelný krystal otočit. Pak se náhle otevřou díry, do kterých mohou vaši jednorožci spadnout.

Nenechte se tím zastavit a buďte první, kdo s jedním ze svých jednorožců dosáhne krystalu na vrcholu!

Obsahuje

-  1 mračná hora (kopec s dírami)
-  1 kouzelný rotující krystal
-  16 figurek jednorožců ve 4 barvách
-  48 akčních karet

**Ravensburger**

Nastavení hry

-  Umístěte horu mraků doprostřed stolu a na vrchol vložte kouzelný krystal.
-  Vezměte si každý čtyři jednorožce ve zvolené barvě a položte je před sebe. Pokud hrají pouze dva nebo tři lidé, vraťte zbývající jednorožce do krabice.
-  Zamíchejte akční karty a položte je lícem dolů na hromádku vedle hory mraků.

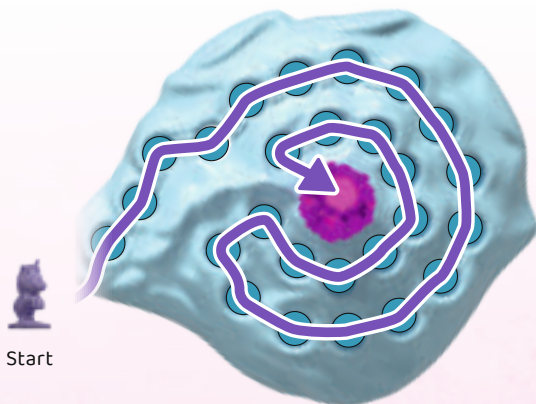


Cíl hry

Dosáhněte kouzelného krystalu na vrcholu mraků jedním ze svých jednorožců dříve než ostatní.

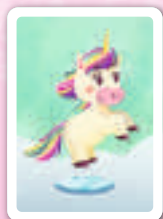
Závod na vrchol mraků může nyní začít!

Umístěte své jednorožce do spodní části cesty vedoucí ke kouzelnému krystalu. Největší fanoušek jednorožců u stolu začíná, pak se ve hře střídáte.

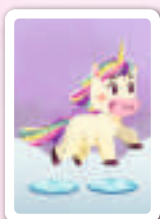


Otočte vrchní kartu z hromádky karet.

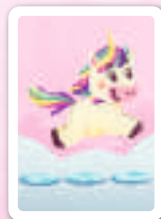
Pokud je na ní jednorožec, můžete jednoho ze svých jednorožců posunout na horu mraků o tolik políček, kolik je na kartě uvedeno.



1 políčko dopředu



2 políčka dopředu



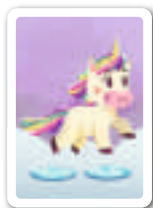
3 políčka dopředu

 Pohybovat se můžete vždy s **kterýmkoli ze** svých jednorožců. Pokaždé se rozhodněte, zda chcete přesunout nového nebo stávajícího jednorožce nahoru po mračné cestě.

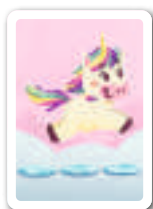
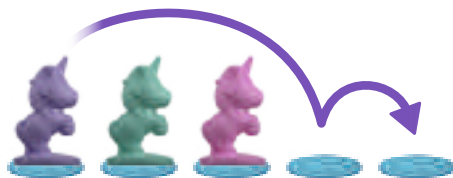
 Každý prostor může obsadit vždy pouze **jeden** jednorožec.

 **Nepočítejte obsazená** políčka, když hrajete svůj tah – prostě **je přeskočte**.

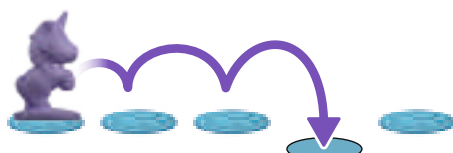
 Díry se počítají jako políčka. Jednorožci do nich však spadnou pouze v případě, že svůj tah ukončíte **přesně** na jednom z těchto políček.



2 políčka dopředu



3 políčka dopředu



Díra

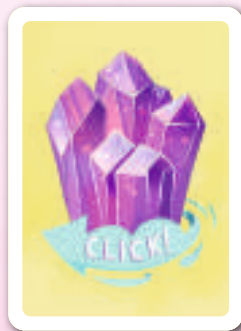
Na konci svého tahu položte kartu, kterou jste si vytáhli, na odhazovací hromádku.

Na kterých políčkách jsou moji jednorožci v bezpečí?

Vždy dávejte pozor na to, na které políčko se pohybujete se svými jednorožci. Existuje mnoho bezpečných políček, kde se vám nemůže nic stát. Existují však i nebezpečné prostory, které se mohou otevřít po otočení magického krystalu.

Kdy se otočí magický krystal?

Pokud si vytáhnete kartu s magickým krystalem, opatrně otáčejte krystalem na vrcholu hory mraků ve směru hodinových ručiček, dokud necvakne. Pokud se jedno z políček otevře, vznikne v něm otvor. Pokud se na takovém místě náhodou nachází jednorožec, má smůlu a spadne dovnitř! Poté zmizí v moři mraků a vypadává ze hry. Pokud v průběhu hry spadnou do díry všichni čtyři vaši jednorožci, pak bohužel končíte a budete muset počkat na další kolo hry.



Co se stane, když dojde hromádka tahů?

Pokud dojde hromádka tahů, jednoduše zamíchejte karty na odhazovací hromádce a položte je lícem dolů vedle hory mraků jako novou hromádku tahů.

Konec hry

Abyste vyhráli, musíte s jedním ze svých jednorožců dosáhnout kouzelného krystalu dříve než kdokoli jiný. Nemusíte přitom využít plný počet políček uvedených na tažené kartě. Hra pak okamžitě končí.



Herní design: © 1998 Seven Towns Ltd.

Výtvarné zpracování: Elena McMillin

Ilustrace: Giorgia Broseghini

Návrh pohyblivých prvků: MAD Toy Design, Inc.

Design: Alan Echison

Vyobrazení produktu: Melesh Studio

© 2026

SK



Lotti Karotti

Unicorn Edition

4+



2-4



20'



Vyďajte sa na cestu po obláčikoch k magickému kryštálu! Nastal čas na každoročné preteky k magickému kryštálu v čarovnej krajine jednorožcov. Vy a vaše jednorožce ste pripravení konečne získať magické schopnosti. Skáčte s jednorožcami cez nadýchané obláčky. Ale buďte opatrní: na ceste na vás čaká niekoľko nebezpečenstiev! Raz za čas musíte otočiť magickým kryštálom. Vtedy sa zrazu otvoria diery, do ktorých môžu vaše jednorožce spadnúť.

Nenechajte sa tým zastaviť a ako prvý sa so svojím jednorožcom dostaňte ku kryštálu na vrchole hory!

Obsah

-  1 obláčiková hora
(kopec s dierami)
-  1 magický otočný kryštál
-  16 figúrok jednorožcov
v 4 farbách
-  48 akčných kariet

**Ravensburger**

Príprava hry

-  Obláčikovú horu umiestnite doprostred stola a na jej vrchol položte magický kryštál.
-  Každý hráč si vezme štyri jednorožce vybranej farby a položí ich pred seba. Ak hrajú len dvaja alebo traja hráči, zvyšné jednorožce vrát'ťe do krabice.
-  Zamiešajte akčné karty a položte ich lícom nadol na hromádku vedľa obláčikovej hory.

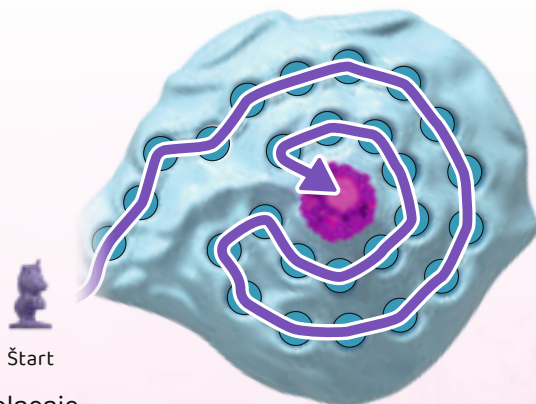


Cieľ hry

Dosiahnite magický kryštál na obláčikovej hore s jedným z jednorožcov skôr ako ostatní.

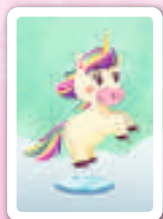
Preteky na vrchol hory sa teraz môžu začať!

Umiestnite jednorožce dole na cestu smerujúcu k magickému kryštálu. Začína najväčší fanúšik jednorožcov pri stole, potom sa v hre striedate.

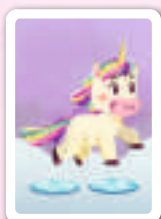


Otočte vrchnú kartu z hromádky na doplnenie.

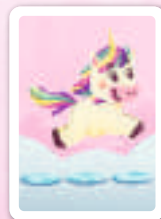
Ak je na nej jednorožec, môžete jedného zo svojich jednorožcov posunúť po obláčikovej hore smerom na vrchol o toľko políčok, koľko je na karte uvedené.



1 políčko dopredu



2 políčka dopredu



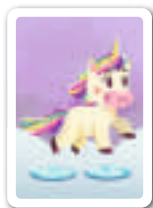
3 políčka dopredu

🔥 Vždy môžete hrať s **ktorýmkoľvek** svojím jednorožcom. Zakaždým sa musíte rozhodnúť, či chcete po obláčikovej ceste poslať nového jednorožca, alebo posunúť toho, ktorý už na ceste je.

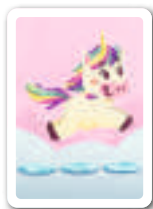
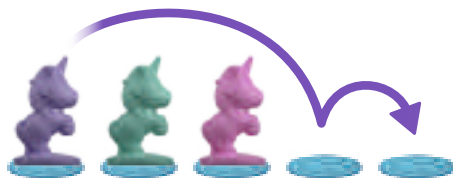
🔥 Na jednom políčku môže byť vždy len **jeden** jednorožec.

🔥 **Pri hraní ťahu sa obsadené** políčka nepočítajú – jednoducho sa **vynechajú**.

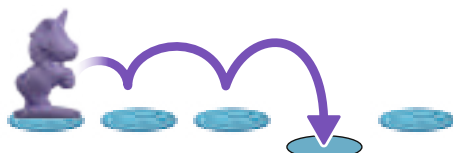
🔥 Diery sa počítajú ako políčko. Jednorožce do nich však padajú len vtedy, ak ťah končí **vpravo** na takomto políčku.



2 políčka dopredu



3 políčka dopredu



Diera

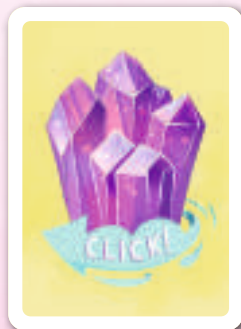
Na konci svojho ťahu položte kartu na odkladaciu hromádku.

Na ktorých políčkach sú jednorožce v bezpečí?

Vždy dávajte pozor na to, na ktoré políčko jednorožce presuniete. Existuje veľa bezpečných políčok, na ktorých sa vám nemôže nič stať. Existujú však aj nebezpečné políčka, ktoré sa môžu otvoriť, keď otočíte magickým kryštálom.

Kedy sa magický kryštál otáča?

Ak si vytiahnete kartu s magickým kryštálom, opatrne ho otáčajte v smere hodinových ručičiek na vrchole obláčikovej hory, kým necvakne. Keď sa jedno z políčok otvorí, vznikne v ňom diera. A ak je na tomto políčku jednorožec, má smolu a spadne dnu! Zmizne v obláčikovom mori a je mimo hry. Ak počas hry spadnú do diery všetky vaše štyri jednorožce, hra sa pre vás, bohužiaľ, skončila a musíte čakať na ďalšiu hru.



Čo sa stane, keď sa minú karty v hromádke na doplnenie?

Ak sa vám minú karty, jednoducho zamiešajte karty z odhadzovacej hromádky a položte ich lícom nadol vedľa obláčikovej hory ako novú hromádku.

Koniec hry

Ak chcete vyhrať, jeden z vašich jednorožcov musí ako prvý dôjsť k magickému kryštálu. Nemusíte využiť celý počet políčok uvedených na karte. Hra sa potom okamžite končí.



Design hry: © 1998 Seven Towns Ltd.
Výtvarné spracovanie: Elena McMillin
Ilustrácie: Giorgia Broseghini
Návrh postavičiek: MAD Toy Design, Inc.
Grafický design: Alan Echison
Vyobrazenie produktu: Melesh Studio

© 2026



Lotti Karotti

Unicorn Edition



Versenyezz a felhőkön át, egészen a varázskristályig! Elérkezett az év legizgalmasabb eseménye Unikornis Álomország szívében, a nagy versenyfutás a varázskristályhoz! Te és az egyszarvúid készen álltok, hogy végre megkapjátok a varázserőtitket. Ugrálgatok át együtt a pelyhes felhőkön, de vigyázz – veszélyek is leselkednek rátok! Időnként meg kell fordítanod a varázskristályt. Ilyenkor hirtelen lyukak nyílnak, amelyekbe az egyszarvúak beleeshetnek.

Ne hagyd, hogy ez megállítson, legyél az első, aki az egyik egyszarvúval eléri a felhőhegy tetején lévő kristályt!

Tartalom

-  1 db felhőhegy (lyukas hegy)
-  1 db mágikus forgó kristály
-  16 db egyszarvú figura
4 színben
-  48 db akciókártya



A játék előkészítése

-  Helyezzétek a felhőhegyet az asztal közepére, és helyezzétek a varázskristályt a tetejére.
-  Minden játékos válasszon egy színt, majd mind a 4 azonos színű egyszarvút vegyétek magatokhoz! Ha ketten vagy hárman játszanak, a megmaradt szín(ek) egyszarvúit tegyétek vissza a dobozba.
-  Keverjétek meg az akciókártyákat, és tegyétek őket képpel lefelé egy pakliba a felhőhegy mellé.

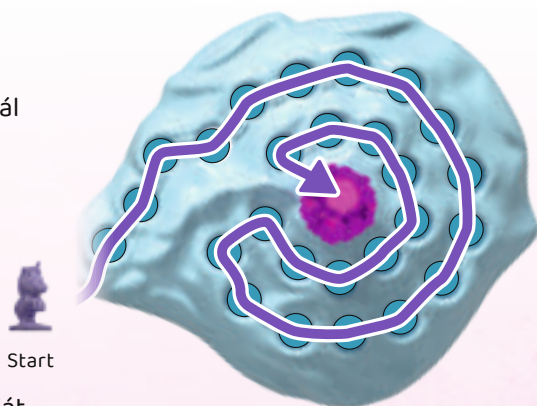


A játék célja

Juttassátok el az egyik egyszarvút a felhők tetején ragyogó varázskristályhoz, még mielőtt a többiek közül bárki odaérne.

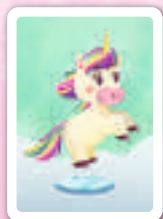
Kezdődhet a játék!

Az egyszarvúkat a varázskristályhoz vezető út aljára helyezétek. Az asztalnál ülő legnagyobb egyszarvúrajongó kezd, majd felváltva következtek.

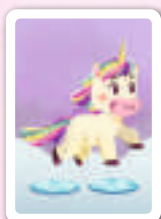


Fordítsátok fel a húzópakli legfelső lapját.

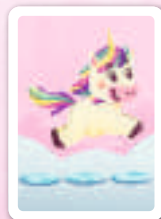
Ha a kártyán egy egyszarvú látható, válasszátok ki az egyik egyszarvútokat, és léptessétek annyi mezőt felfelé a felhőhegyen, amennyit a kártya mutat.



1 mezőt előre



2 mezőt előre



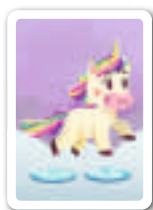
3 mezőt előre

🔥 Bármelyik egyszarvúddal léphetsz. Minden alkalommal dönts el, hogy egy új vagy egy meglévő egyszarvút mozgatsz-e felfelé a felhőhegyen.

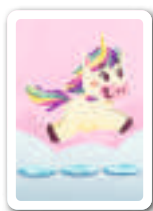
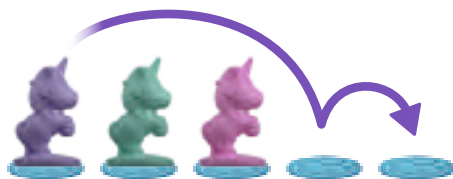
🔥 Egyszerre csak **egy** egyszarvú állhat egy mezőn.

🔥 A foglalt helyeket nem kell beleszámolni a lépésbe - egyszerűen **ugord át** őket.

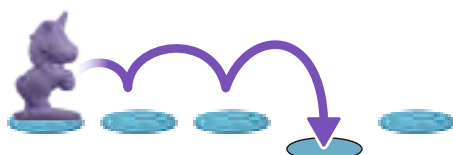
🔥 A lyukak mezőnek számítanak. Az egyszarvúak azonban csak akkor esnek be, ha a lépésed **pontosan** az egyik ilyen mezőn ér véget.



2 mezőt előre



3 mezőt előre



Lyuk

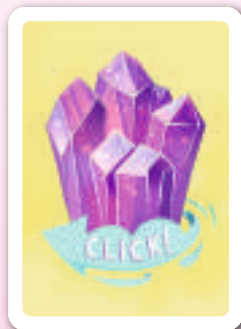
A köröd végén a húzott kártyát helyezd a dobópaklira.

Mely mezőkön vannak biztonságban az egyszarvúim?

Mindig figyelj arra, hogy melyik mezőre lépsz az egyszarvúiddal. Sok biztonságos terület van, ahol semmi sem történhet veled. De vannak veszélyes mezők is, amelyek megnyílnak, ha a varázskristályt megfordítod.

Mikor fordul a mágikus kristály?

Ha olyan kártyát húzol, amelyen varázskristály szerepel, óvatosan fordasd el a felhőhegy tetején lévő kristályt az óramutató járásával megegyező irányba, amíg nem kattann egyet. Ha az egyik mező kinyílik, ott egy lyuk keletkezik. Ha egy egyszarvú történetesen egy ilyen helyre kerül, akkor "nincs szerencséje", és beleesik! Ezután eltűnik a felhőtengerben, és kiesik a játékból. Ha a játék során mind a négy egyszarvútok lyukba esik, sajnos kiestek, és meg kell várnotok a következő fordulót, hogy újra beszállhassatok a játékba.



Mi történik, ha elfogy a húzópakli?

Ha a húzópakli elfogy, egyszerűen keverjétek meg a dobópakliban lévő kártyákat, és tegyétek őket képpel lefelé a felhőhegy mellé új húzókupacnak.

A játék vége

Ahhoz, hogy megnyerd a játékot, elsőként kell elérned a varázskristályt az egyik egyszarvúddal – még mielőtt bárki más odaérne! A kártyán szereplő mezők számát nem kell teljesen felhasználnod. Amint valaki eléri a kristályt, a játék azonnal véget ér.



Design: © 1998 Seven Towns Ltd.
Művészeti vezető: Elena McMillin
Illusztráció: Giorgia Broseghini
Formatervezés: MAD Toy Design, Inc.
Grafikai tervezés: Alan Echison
Termékfotók: Melesh Studio

© 2026

RO



Lotti Karotti

Unicorn Edition

4+



2-4



20'

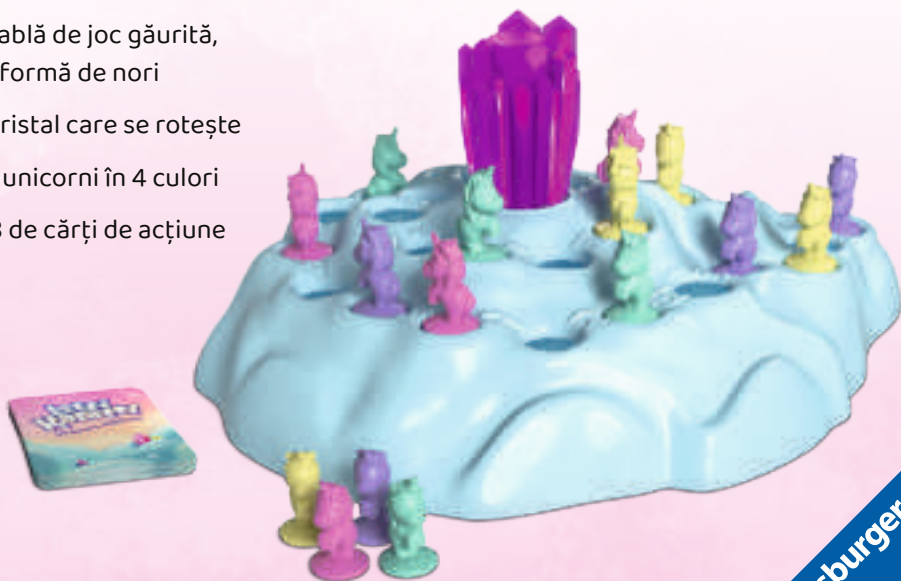


La parte la cursa din nori până la cristalul magic! A sosit timpul pentru cursa anuală spre cristalul magic din tărâmul unicornilor! Tu și unicornii tăi sunteți pregătiți să dobândiți, în sfârșit, puteri magice. Sari cu ei prin norii pufoși. Dar ai grijă! Pe drum vă așteaptă câteva pericole! Din când în când, va trebui să rotești cristalul magic, deschizând brusc găuri de-a lungul traseului, în care pot cădea chiar și unicornii tăi!

Totuși, nu te lăsa descurajat și fii tu primul care ajunge la cristalul din vârf cu unul dintre unicornii tăi!

Conținut

-  1 tablă de joc găurită, în formă de nori
-  1 cristal care se rotește
-  16 unicorni în 4 culori
-  48 de cărți de acțiune

**Ravensburger**

Pregătirea jocului

-  Așază tabla de joc în centrul mesei și fixează cristalul magic în vârful.
-  Fiecare jucător alege câte patru unicorni de culoarea aleasă și îi așază în fața sa. Dacă sunt doi sau trei jucători, unicornii rămași se pun înapoi în cutie.
-  Unul dintre jucători amestecă cărțile de acțiune și le așază cu fața în jos, lângă deal.

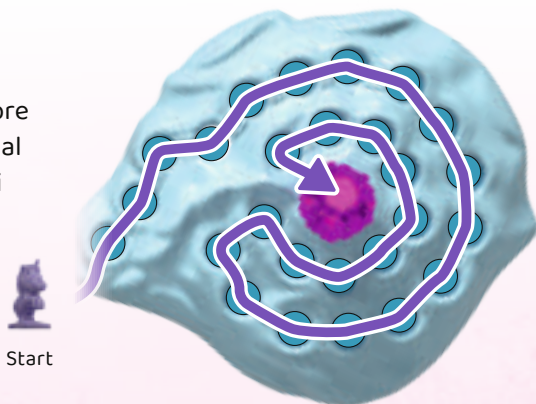


Scopul jocului

Scopul jocului este să fii primul care ajunge cu unul dintre unicornii săi la cristalul magic din vârful!

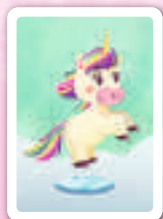
Cursa spre vârful dealului a început!

Așază unicornii la începutul traseului spre cristalul magic. Cel mai mare admirator al unicornilor începe jocul, apoi continuați în sensul acelor de ceasornic.

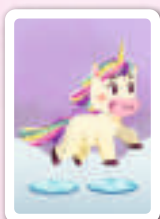


Întoarce prima carte din teanc!

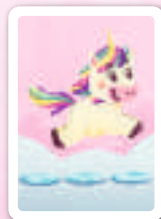
Dacă pe carte apare un unicorn, poți muta unul dintre unicornii tăi înainte, pe traseu, cu numărul de spații indicat pe carte.



1 spațiu înainte



2 spații înainte



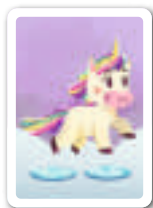
3 spații înainte

Poți muta **oricare** dintre unicornii tăi. Alege de fiecare dată dacă vrei să muți un unicorn nou sau unul aflat deja pe traseu.

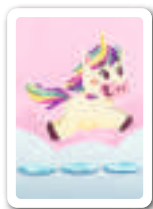
Pe niciun spațiu **nu** se pot afla mai mulți unicorni în același timp.

Nu numărați spațiile ocupate atunci când vă jucați mutarea - pur și simplu **săriți** acestea.

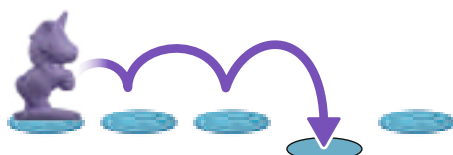
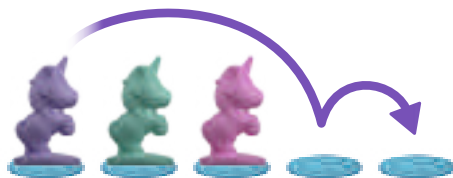
Găurile sunt considerate spații, dar unicornul tău cade în gaură doar dacă îți termini mutarea **exact** pe unul dintre aceste spații!



2 spații înainte



3 spații înainte



Gaură

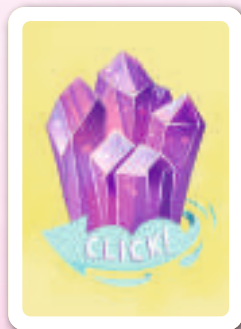
La finalul turei, pune cartea trasă în teancul de decartare.

Când sunt unicornii mei în siguranță?

Fii atent la spațiile unde îți muți unicornii! Există multe spații sigure unde nu se întâmplă nimic. Dar sunt și spații periculoase, care se pot deschide atunci când cristalul magic este rotit!

Când trebuie rotit cristalul magic?

Dacă tragi o carte cu un cristal magic, rotește cu grijă cristalul din vârful dealului de nori în sensul acelor de ceasornic până când se aude un clic! Dacă un spațiu se deschide, acolo apare o gaură! Dacă un unicorn se află pe acel spațiu, atunci cade înăuntru..... și este eliminat din joc. Dacă toți cei patru unicorni ai tăi cad de pe tabla de joc, ești eliminat și trebuie să aștepți până la următoarea rundă pentru a juca din nou.



Ce se întâmplă când se termină teancul de cărți?

Dacă teancul de cărți se termină, amestecați cărțile din teancul de decartare și puneți-le cu fața în jos lângă tabla de joc, formând un nou teanc.

Sfârșitul jocului

Pentru a câștiga jocul, trebuie să ajungi primul cu unul dintre unicornii tăi la cristalul magic! Nu trebuie să folosești toate spațiile indicate pe cartea trasă. Jocul se termină imediat ce un unicorn ajunge la cristal.



Design: © 1998 Seven Towns Ltd.

Direcție artistică: Elena McMillin

Ilustrații: Giorgia Broseghini

Design: MAD Toy Design, Inc.

Design grafic: Alan Echison

Imagini de produs: Melesh Studio

© 2026



Lotti Karotti

Unicorn Edition



Състезавайте се през облаците, чак до вълшебния кристал! Време е за ежегодната надпревара до вълшебния кристал в Страната на сънищата на еднорозите. Вие и вашите еднорози сте готови най-накрая да получите магическите си сили. Скачайте заедно с тях през пухкавите облаци. Бъдете внимателни обаче: по пътя ви очакват няколко опасности! От време на време ще трябва да обръщате магическия кристал. Тогава изведнъж ще се отворят дупки, в които вашите еднорози могат да паднат.

Не позволявайте това да ви спре, бъдете първите, които ще достигнат до кристала на върха с един от вашите еднорози!

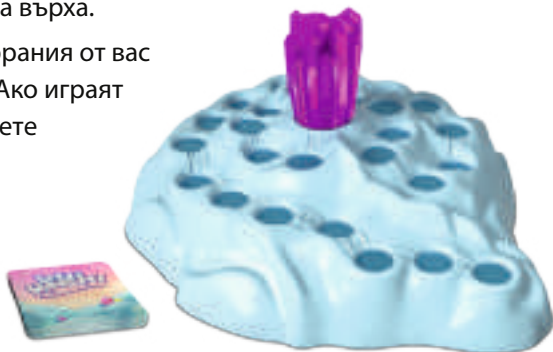
Съдържание

-  1 облачна планина (хълм с дупки)
-  1 магически въртящ се кристал
-  16 фигурки на еднорози в 4 цвята
-  48 карти за действие



Подготовка за игра

- Поставете облачната планина в центъра на масата и поставете магическия кристал на върха.
- Вземете по четири еднорога в изборния от вас цвят и ги поставете пред себе си. Ако играят само двама или трима души, върнете останалите еднорози в кутията.
- Разбъркайте картите с действия и ги поставете с лицето надолу в купчинка до облачната планина.

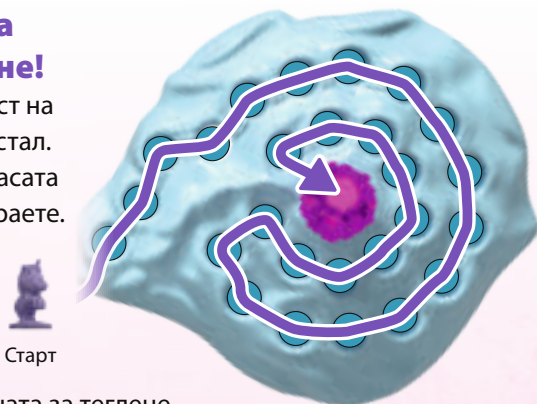


Цел на играта

Достигнете магическия кристал на върха на облаците с един от еднорозите си, преди някой от останалите да го направи.

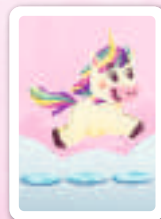
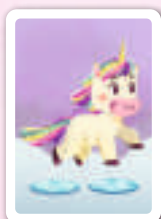
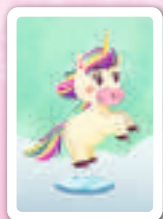
Надпреварата към върха на облака вече може да започне!

Поставете еднорозите си в долната част на пътеката, водеща към магическия кристал. Най-големият фен на еднорозите на масата започва, а след това се редувате да играете.



Обърнете най-горната карта от купчината за теглене.

Ако на нея е изобразен еднорог, можете да преместите един от вашите еднорози нагоре по облачната планина с толкова пространства, колкото са показани на картата.



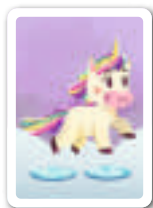
1 пространство напред 2 пространства напред 3 пространства напред

Винаги можете да се придвижите с някой от еднорозите си. Всеки път решавайте дали искате да преместите нов или съществуващ еднорог нагоре по облачната планина.

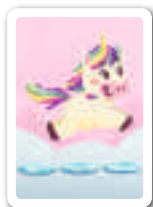
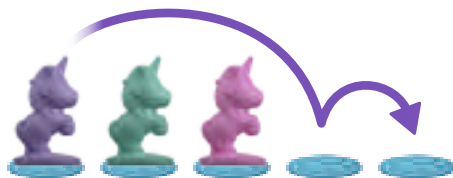
Само един еднорог може да заема всяко пространство в даден момент.

Не бройте заетите пространства, когато играете своя ход - просто прескочете.

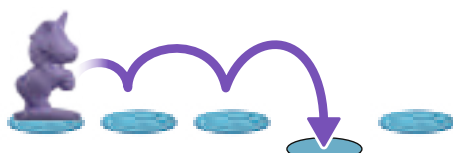
Дупките се броят като пространства. Еднорозите ви обаче попадат вътре само ако завършите хода си точно на едно от тези пространства.



2 пространства напред



3 пространства напред



Дупка

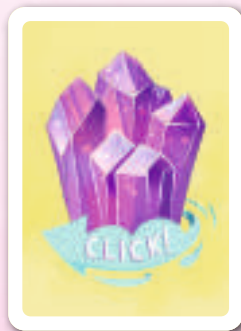
В края на хода си поставете изтеглената карта на купчината за изхвърляне.

На кои пространства еднорозите ми са в безопасност?

Винаги обръщайте внимание на кое пространство се придвижвате с еднорозите си. Има много безопасни пространства, на които нищо не може да ви се случи. Но има и опасни пространства, които могат да се отворят, когато магическият кристал се завърти.

Кога се обръща магическият кристал?

Ако изтеглите карта с магически кристал, внимателно завъртете кристала на върха на облачната планина по посока на часовниковата стрелка, докато щракне. Ако някое от пространствата се отвори, там се образува дупка. Ако еднорогът се окаже на такова пространство, то той няма късмет и пада вътре! След това той изчезва в морето от облаци и излиза от играта. Ако и четирите ви еднорога паднат в дупка по време на играта, за съжаление, вие сте аут и ще трябва да изчакате следващия кръг, за да играете отново.



Какво се случва, когато купчината за теглене свърши?

Ако купчината за теглене се изчерпи, просто разбъркайте картите от купчината за изхвърляне и ги поставете с лицето надолу до облачната планина като нова купчина за теглене.

Край на играта

За да спечелите играта, трябва да стигнете до магическия кристал с един от еднорозите си, преди някой друг да го направи. Не е задължително да използвате пълния брой пространства, посочени на изтеглената карта. След това играта приключва незабавно.



Дизайн на играта: © 1998 Seven Towns Ltd.
Художествено оформление: Elena McMillin
Илюстрация: Giorgia Broseghini
Дизайн на движителите: MAD Toy Design, Inc.
Графичен дизайн: Alan Echiso
Изображения на продукта: Melesh Studio

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
[ravensburger.com/service](https://www.ravensburger.com/service)

Ravensburger

