



¡Bienvenid@ a Unicornia!

Me llamo Claudia y mis amigas y yo queremos poner a salvo a todos los unicornios del mundo mundial. ¿Nos ayudas? ¡Va a ser una aventura mágica!

¿Qué tienes en esta caja?

- A** 1 Tablero del mundo de Unicornia
- B** 4 Personajes Jugadores
- C** 4 Peanas
- D** 36 Fichas de objetos (6 de cada tipo)
- E** 1 Ficha de Abuela de Paula
- F** 12 Fichas de Unicornios
- G** 4 Tableros de Personajes Jugadores (Claudia, Paula, Sara y Nero).
- H** 1 Dado
- I** 1 Reglamento de Juego



¡Y mucho brilli-brilli!
¡Asegúrate de que lo tienes todo! Es muy importante para cumplir nuestra misión.

¿Qué tienes que hacer para ayudarnos?

Antes que nada, ¡confiar en que puedes lograrlo! Después, recorrer el mundo de Unicornia mientras consigues los objetos necesarios para salvar a los unicornios. El primer jugador que salve 3 unicornios ganará el juego.

Prepáralo todo siguiendo estas instrucciones

Sitúa el tablero del mundo de Unicornia **A** en el centro de la mesa. ¿Lo veis todos bien?

¿Quién es el jugador de menor edad? Pues tú, elige un personaje y que los demás hagan lo mismo después. ¡Lo sé! ¡Es difícil porque todos molan un montón! Más instrucciones... El tablero de personaje **G** se coloca junto a cada jugador y las fichas de personajes de jugador **B** en su peana **C** se pondrán en la Reserva de Unicornios en el tablero. ¿Lo tienes todo? ¡Son muchas cosas y lo mejor es ir paso por paso!

Lo siguiente es barajar las fichas de unicornio **F** y colocarlas en tres pilas

con cuatro unicornios cada una junto a la Reserva al lado del tablero. Son muy tiernos, trátalos bien y tendrás un amigo fiel para siempre.

Ahora hay que poner todas las fichas de cada objeto **D** en su localización correcta según indica el tablero. ¿Has visto qué cosas más mágicas puedes conseguir en Unicornia? ¡Aquí todo es posible!

Por último, se debe colocar la ficha de la Abuela de Paula **E** en el marcador indicado en el tablero, que es el sol de más a la izquierda, ¡no te despistes!

¡Ah! Y no nos olvidemos del dado **H**: déjalo cerca del tablero, al alcance de todos los jugadores.



Ya podemos empezar a salvar a unicornios!!

Comienza el juego el jugador de menor edad y le seguirán los demás en el sentido de las agujas del reloj.

Pues sí, en Unicornia también hay relojes, ¡pero son mágicos y a veces hacen lo que quieren con el tiempo!!

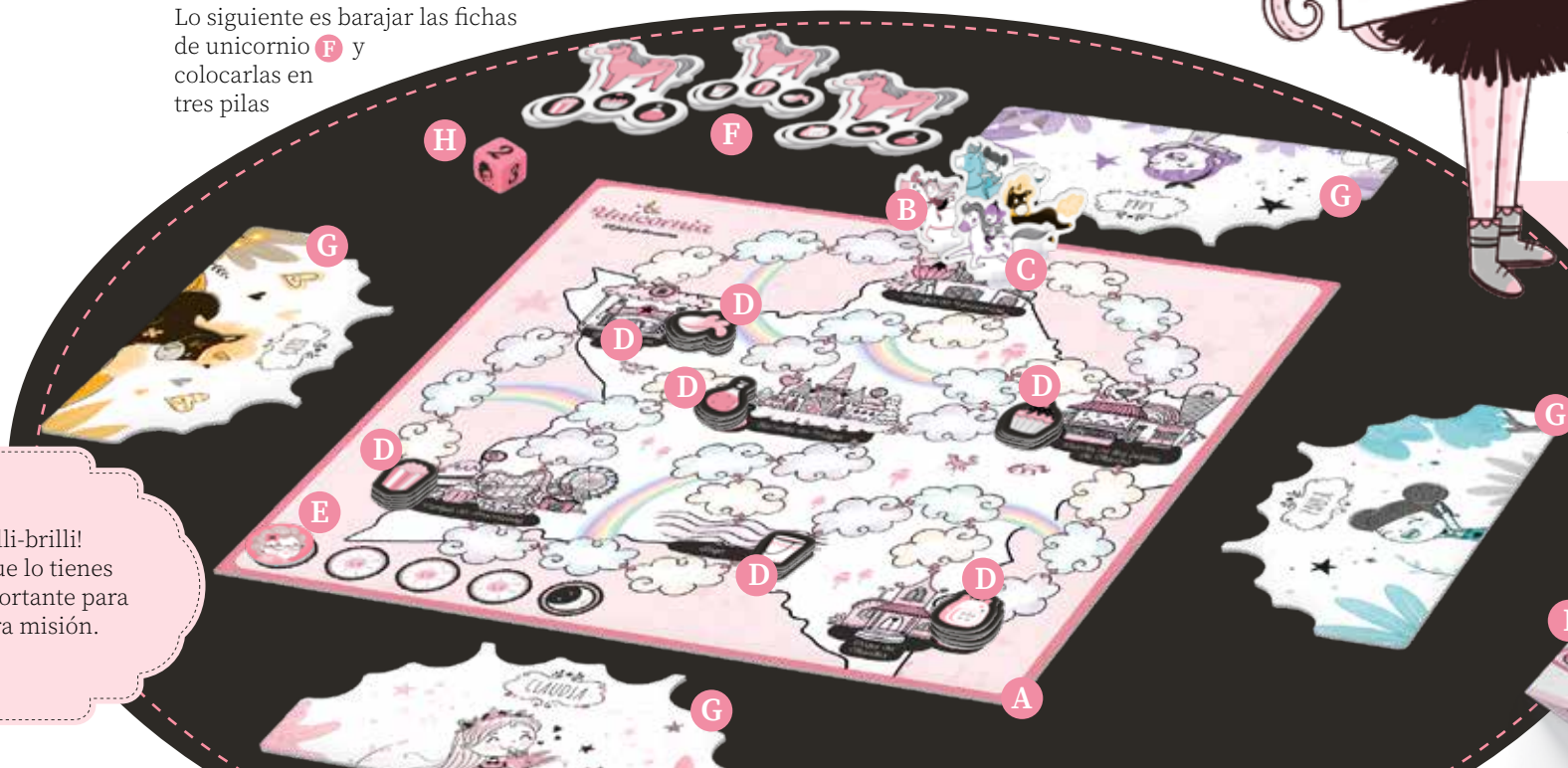
En su turno, cada jugador lanza el dado y podrá moverse en la dirección que elija avanzando de nube en nube, o bien por los arcoíris. ¿No es ideal?

Recuerda que dos unicornios jugadores no caben en la misma nube, así que si tu movimiento termina donde hay otro jugador tendrás que elegir otro camino. ¡No pasa nada! ¡Más aventura!

¡Y otra cosa! Puedes mover la ficha hasta el total que te salga en el dado, o si llegas antes a alguna de las localizaciones del mapa (la escuela de magia, la gasolinera de sirope,...), debes terminar el turno en esa casilla.

¡OJO!

Si la localización ya está ocupada tendrás que elegir otra dirección para tu movimiento, ¡así que elige bien por dónde quieres volar! ¡Las opciones son infinitas!



Cuando llegues a una casilla de localización del mapa coge el objeto que en ella se encuentra y colócalo en tu tablero de personaje. ¡Te será muy útil para poder salvar a tu unicornio!

Una vez que hayas lanzado el dado y completado el movimiento terminará tu turno de jugador. Salvar unicornios es cansado, así que aprovecha para coger energías mientras participan los demás.

En el momento en que tengas los objetos suficientes para salvar a un unicornio, deberás volver a la localización de partida del Refugio de Unicornios y entregar los objetos al unicornio que quieres salvar. En ese momento, cogerás el unicornio y lo colocarás junto a tu tablero de jugador. ¡Habrás salvado a tu primer unicornio! **¡FELICIDADES!**

NOTA

Después de usar los objetos para salvar a un unicornio debes devolverlos y colocarlos cada uno de ellos en su localización correspondiente del Mapa de Unicornia.

Aunque tengas objetos suficientes para salvar a dos unicornios, solo puedes salvar a un unicornio durante un turno. ¡Lo siento, pero así la aventura es más divertida!

Se me olvidaba comentarte que el Refugio de Unicornios es la única localización de Unicornia donde puede haber más de un jugador. ¡Claro! No hay que hacer esperar a los unicornios que necesitan nuestra ayuda, ¿verdad?

SUPER IMPORTANTE

Fíjate bien en cuáles son los objetos que necesitan los unicornios que están a la vista para que puedas ir directamente a las localizaciones donde conseguirlos.

¡No lo olvides!

NOTA

Un jugador no podrá pasar por la misma casilla dos veces en el mismo turno, y, por eso mismo, tampoco podrá terminar en la misma posición donde empezó su turno. ¡Así no repetimos!

¿Conocéis a la abuela de Paula?

No es una abuela cualquiera... Dedicó su vida al Refugio de Unicornios y hace el mejor bizcocho con purpurina de colores del mundo. Pues si al lanzar el dado aparece la abuela de Paula, el jugador no podrá mover su ficha de personaje, ¡no! Solo tendrá que hacer avanzar una casilla la ficha de la abuela de Paula, y esta irá pasando poco a poco del día a la noche. **Cuando la abuela de Paula alcance la casilla de noche significará que ha dado una palmada mágica de las tuyas, y que... ¡se ha hecho de noche de repente!** En ese momento, todos los jugadores deberán devolver uno de los objetos que tengan en su tablero a su zona correspondiente del tablero central. ¡Ups! A veces la magia lo descontrola un poco todo... A continuación, se coloca la ficha de la abuela de Paula otra vez en el sol de más a la izquierda, y vuelta a empezar.

De esta manera, cada vez que sea de noche se perderán objetos. ¡Qué faena! Pero no pasa nada, porque por el día seguro que conseguís más, así que... ¡a seguir volando!

¿Cuándo termina el juego?

El primer jugador que nos ayude a salvar a tres unicornios ganará la partida. ¡Mis amigas, yo y todos los habitantes de Unicornia le estaremos eternamente agradecidos! ¡Chuches y brilli-brilli para todos!

PLAS

Créditos

EAN: 8437018229802

Autores: Juan Carlos Ruiz y Raúl López

Ilustración: Diana Vicedo

Diseño Gráfico: Lorena Gestido

Derechos y Copyright: Átomo Games Editorial SL

Fabricado en Polonia

Basado en los libros de Ana Punset, editados por MONTENA.