



CONTENIDO

20 Unicornios Grandes (5 Pinkie, 5 Sky, 5 Plum y 5 Ruby), 4 Arcoíris, 15 Unicornios Baby, 2 Cuernos Mágicos, 6 Duendes, 2 Tormentas, 5 Polvos Mágicos.

OBJETIVO DEL JUEGO

Colocar en tu Arcoíris una familia formada por 2 Unicornios Grandes iguales y 4 Unicornios Baby.

PREPARACIÓN

Reparte 1 Arcoíris a cada jugador. Si sobran Arcoíris, descártalos. Separa las cartas especiales: Tormenta y Cuerno Mágico.

Divide el mazo en dos y baraja la primera mitad.

Coloca las cartas Tormenta y Cuerno Mágico en la segunda mitad y barájala. Une las dos mitades del mazo, dejando debajo la segunda mitad. Reparte 3 cartas a cada jugador y coloca el resto del mazo en el centro de la mesa boca abajo.

REGLAS DEL JUEGO

Todas las cartas deben estar visibles para todos los jugadores.

Mantén siempre el mismo número de cartas de juego con el que comenzaste.

Cada jugador juega con la primera familia de Unicornios Grandes que coloque en su Arcoíris. Dos jugadores no pueden tener los mismos Unicornios Grandes.

No puedes colocar inmediatamente en el Arcoíris una carta que acabas de robar.

ACCIONES POSIBLES (una acción por turno)

- Colocar un Unicornio Grande o un Unicornio Baby en tu Arcoíris y robar una carta del mazo.
- Descartar una carta y robar otra carta del mazo.
- Utilizar el Cuerno Mágico o el Duende.

Acciones posibles (fuera de turno)

- Robar una carta si te has quedado con solo dos cartas en la mano.
- Utilizar la carta Polvos Mágicos como defensa.

CARTAS ESPECIALES



Duende: Roba un Unicornio Baby de otro jugador que no tenga en su Arcoíris. Se descarta

el Duende y el jugador afectado roba una carta del mazo. El Unicornio Baby robado se coloca junto al resto de las cartas de juego.



Cuerno Mágico: Roba un Unicornio Grande de otro jugador que no tenga en su Arcoíris. Se

descarta el Cuerno Mágico y el jugador afectado roba una carta del mazo. El Unicornio Grande robado se coloca junto al resto de las cartas de juego.



Polvos Mágicos: Se usan como defensa contra las cartas Duende y Tormenta. Descártalas al usarlas.



Tormenta: Se juega en cuanto sale. Todos los jugadores deben eliminar un Unicornio Baby de su Arcoíris. (a menos que utilicen los Polvos Mágicos como defensa). Luego se descarta.