

L'histoire

Autrefois, les licornes parcouraient les terres, apportant magie et lumière à chaque recoin du royaume. Mais tout a changé lorsque quatre reines maléfiques - Chrystala des Cavernes de Cristal, Zephyra de la Rivière Étincelante, Glacia des Montagnes de Glace et Sylvara de la Forêt Enchantée - ont volé leurs cristaux magiques. Privées de leur magie, les licornes sont redevenues de simples chevaux. Désormais, un groupe de chevaux courageux part en quête pour récupérer les cristaux. En complétant des arcs-en-ciel et en affrontant les reines, ils pourront peut-être retrouver leur magie. Serez-vous le premier à redevenir une licorne ?

Mise en place

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Mélangez le jeu de Cartes Licorne et placez-le face cachée au centre du plateau.
- Placez 15 cristaux sur chaque espace des reines sur le plateau.
- Choisissez un joueur comme Gardien des Couleurs — il sera responsable de distribuer les jetons de couleur.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur une case rouge.

- Décidez ensemble du nombre de cristaux nécessaires pour gagner : 10, 12 ou 15.
- C'est parti pour votre aventure magique !
- Le joueur le plus jeune commence la partie.

Comment jouer

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour : Lancez le dé et avancez d'autant de cases. Suivez l'effet de la case où vous atterrissez :

Cases Couleur

Prenez le jeton correspondant (maximum deux de chaque couleur). Une case multicolore vous donne le choix des couleurs

Cases Cornes de Licorne

Piochez une Carte Licorne et appliquez son effet. Vous pouvez gagner des cartes points de pouvoir, obtenir un boost arc-en-ciel ou échanger une couleur ! Pour en savoir plus sur ces cartes, consultez les informations au verso de cette feuille.

Cases Danger

Oh non ! Vous perdez votre prochain tour... Sauf si vous utilisez une Carte Point Bonus pour vous échapper.

Vous devez utiliser une carte de la valeur de votre choix : 1, 2 ou 3 points. Elle sera remise dans la pioche !



Prison de glace



Coincé dans le courant



Égaré dans la grotte de cristal



Enchevêtré dans les lianes

Cases Arc-en-ciel

Choisissez la couleur de votre choix pour avancer votre collection.

Créer des arcs-en-ciel

- Pour compléter un arc-en-ciel il faut avoir un jeton de chaque couleur.
- Vous pouvez conserver jusqu'à 2 jetons de chaque couleur pour construire votre prochain arc-en-ciel.
- Une fois votre arc-en-ciel complété, vous pouvez affronter la reine du royaume où vous vous trouvez !

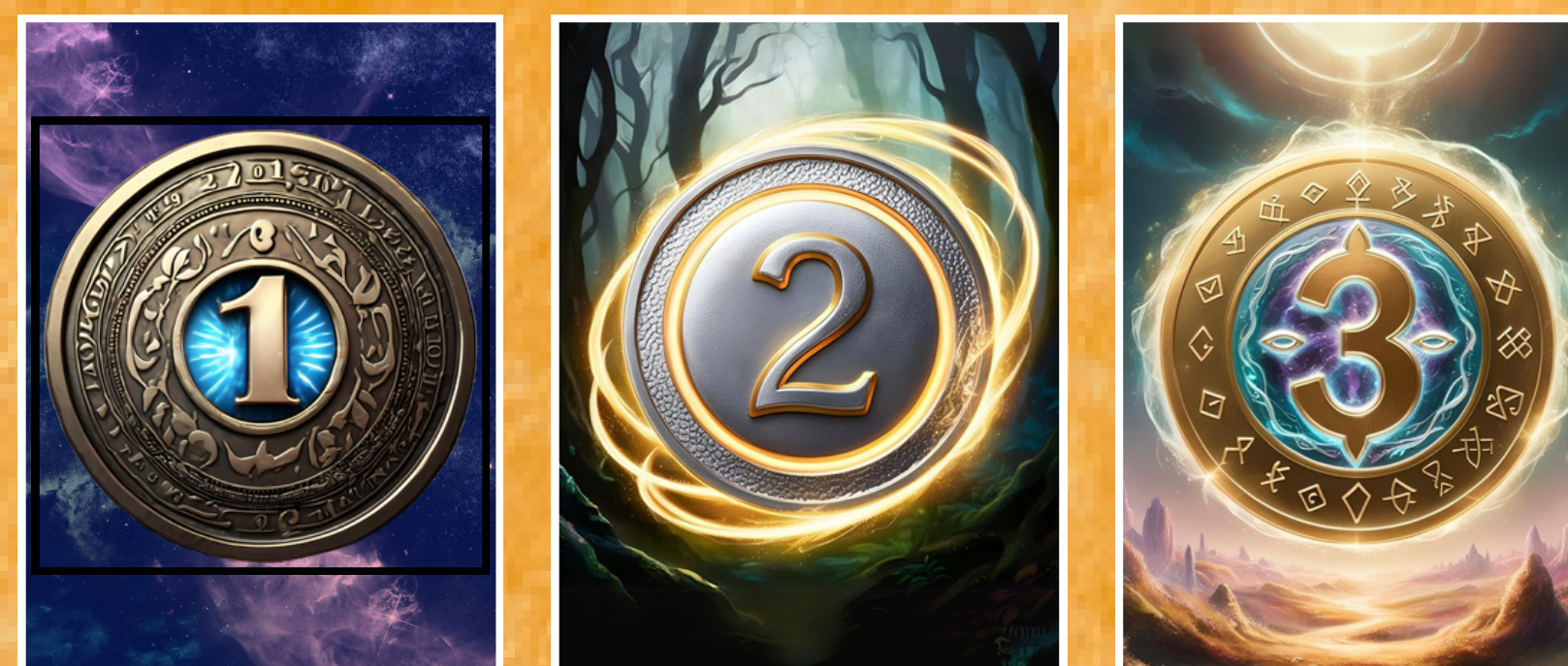
Affronter une reine

1. Lancez le dé.
2. Ajoutez vos points de pouvoir (des cartes).
3. Le total = le nombre de cristaux que vous gagnez !
4. Exemple : Vous lancez un 4 et avez 3 points de pouvoir. Total : 7 → vous gagnez 7 cristaux ! Vous pouvez prendre ces cristaux d'une reine de votre choix.
5. Après le combat, remettez les jetons de votre arc-en-ciel au gardien des couleurs. Les cartes points de pouvoir doivent être replacées au-dessous de la pioche au centre du plateau.

Cartes Licorne

Il existe trois types de cartes dans le jeu :

- Cartes Points de Pouvoir — Donnent 1, 2 ou 3 points pour améliorer votre lancer lors d'un combat. Elles doivent être conservées par les joueurs jusqu'à la fin du combat. Une fois le combat terminé, elles doivent être replacées au-dessous de la pioche.
- Carte Échanger ou Rejouer — Échangez un jeton couleur contre une autre de votre choix ou relancez le dé immédiatement.
- Carte Boost Arc-en-ciel — Complétez immédiatement un de vos arcs-en-ciel et préparez-vous à affronter une reine !



Cartes de Points de Pouvoir



Échanger ou
Rejouer



Boost
Arc-en Ciel

Gagner la partie

Le premier joueur à atteindre le nombre de cristaux fixé (10, 12 ou 15) remporte la partie et redevient une licorne magique !

Durée de la partie

La durée de la partie dépendra de nombre de cristaux que vous choisissiez pour la gagner mais elle pourra durer entre 10-20 minutes.

Nombre de Joueurs : 2-4

Contenu du jeu

56 jetons couleurs (8 de chaque couleur)

36 Cartes Licorne total:

- 10 x 1 point
- 8 x 2 points
- 8 x 3 points
- 8 Échanger ou rejouer
- 2 x Boost arc-en-ciel

60 Cristaux

1 Dé

4 Pions de couleur

Un plateau de jeu

Une règle du jeu

Jeu proposé par :

FINKOLO[®]
FRANCE

Pour toute question ou information,
contactez-nous à : contact@finkolo.com

© 2025 Finkolo. Tous droits réservés.

