

# Mia and me



Wolfgang Dirscherl

- Ⓛ Mia and me ... „Rettet Centopia!“
- Ⓛ Mia and me ... « Sauvez Centopia ! »
- Ⓛ Mia and me ... „Salvate Centopia!“



D

## Mia and me ... „Rettet Centopia!“

Ein kooperatives Brettspiel  
für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren  
Spieldauer: 20 - 30 Minuten  
Spielidee: Wolfgang Dirscherl  
Redaktion: Anke Loose

### SPIELINHALT

- 1 Centopia-Spielplan
- 4 Centopia-Landschaften (Kunststoffteile)
- 3 Spielfiguren (Mia, Prinz Mo und Yuko)
- 3 Standfüßchen
- 1 Panthea-Ablagekarte
- 1 Elfen Schloss (bestehend aus zwei Teilen)
- 8 Einhorn-Figuren
- 28 Munculus-Figuren
- 3 Freundschaftsringe
- 24 Wassertropfen
- 4 Würfel
- 1 Spielanleitung
- 1 Spielplan-Abstützung (Pappkreuz)



### SPIELIDEE

Centopia ist ein wundervolles Königreich voller Einhörner, Elfen, Pane und Drachen. Aber Centopia ist in großer Gefahr! Die Munculus-Königin Panthea bedroht die wundervollen Einhörner. Mia und ihre Elfenfreunde müssen sie schnell vor Panthea in Sicherheit bringen. Können ihr Mia, Prinz Mo und Yuko bei der spannenden Rettung der Einhörner helfen? Nur wenn ihr gemeinsam alle Einhörner in Sicherheit bringt, gewinnt ihr das Spiel.

### SPIELVORBEREITUNG

#### Aufbau der Centopia-Welt

Legt zuerst die vier Centopia-Landschaften im Rechteck in die Tischmitte. (Siehe Abb.) Legt den Spielplan so auf die Centopia-Landschaften, dass er nur auf den Ecken aufliegt.



- Steckt **das Elfen Schloss** aus den zwei Teilen zusammen und steckt es auf das große Feld in der Spielplanmitte.
- Steckt die **3 Spielfiguren** Mia, Prinz Mo und Yuko in ein Standfüßchen und stellt sie in die Spielplanmitte.
- Mischt die **28 Munculus-Figuren** und steckt jeweils 7 Figuren in die Schlitze der Spielplanecken.
- Steckt die **8 Einhorn-Figuren** in die langen Schlitze im Spielplan neben den **8 orangen Spielplanfeldern**.



Reihum zieht ihr jetzt insgesamt **9 beliebige Munculus-Figuren** aus den Ecken des Spielplans. Schaut, welche Farbe sie am unteren Ende haben und ordnet sie farblich den Einhörnern zu, indem ihr sie in die Schlitze neben die gleichfarbigen Einhörner steckt.

**Wichtig:** Bei der ersten Munculus-Figur einer Farbe könnt ihr euch aussuchen, zu welchem Einhorn derselben Farbe ihr sie steckt. Zieht ihr nochmals eine Munculus-Figur dieser Farbe, kommt sie automatisch zum anderen gleichfarbigen Einhorn. Zieht ihr eine dritte Munculus-Figur der gleichen Farbe, könnt ihr wieder wählen.

- Legt die Panthea-Karte neben den Spielplan.
- Die Wassertropfen legt ihr verdeckt auf den Tisch. Dann zieht ihr sofort jeder 3 Wassertropfen und legt sie offen vor euch ab.
- Haltet die Freundschaftsringe und Würfel bereit.

#### Hinweis:

Zur Stabilisierung des Spielplans könnt ihr das kleine Pappkreuz unter die Spielplanmitte stellen.

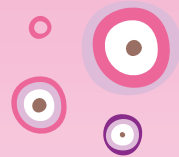
#### SPIELZIEL

Ihr spielt alle gemeinsam gegen die böse Königin Panthea, welche mit ihren Munculus-Kriegern die Einhörner in Centopia einfangen will. Panthea kann ein Einhorn aber erst einfangen, wenn zu einem Einhorn die **4. Munculus-Figur** kommt. Tritt dieser Fall ein, fängt Panthea dieses Einhorn ein und ihr habt leider das Spiel sofort verloren!

Schafft ihr es aber vorher, gemeinsam alle **8 Einhörner** zu retten, habt ihr gewonnen!

#### LOS GEHT`S!

Der mutigste Spieler beginnt und würfelt mit allen 4 Würfeln gleichzeitig.



Zunächst schaut du, ob einer oder mehrere Würfel einen Munculus zeigen. Diese Würfel legst du sofort auf die Panthea-Karte.

**Achtung:** Die Würfel die auf der Panthea-Karte liegen, sind solange aus dem Spiel, bis alle 4 Würfel auf der Panthea-Karte liegen!

Danach siehst du dir die restlichen Würfel an. Suche dir einen Würfel aus und führe die entsprechende Aktion aus.

Entscheidest du dich für einen Würfel mit **Wassertropfen**, darfst du einen Wassertropfen aus dem Vorrat nehmen, umdrehen und zu eurem Vorrat legen.

Entscheidest du dich für einen Würfel mit **Augenzahl**, darfst du eine der 3 Spielfiguren um die gewürfelte Augenzahl auf dem Spielplan in eine beliebige Richtung ziehen.

Beim Ziehen darfst du Würfelpunkte verfallen lassen oder sogar komplett auf deinen Zug verzichten! Auf jedem Spielplanfeld dürfen auch mehrere Spielfiguren gleichzeitig stehen.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe. Er darf jetzt mit allen Würfeln würfeln, die noch nicht auf der Panthea-Karte liegen. Danach führt er seine Aktion aus, also Munculus-Würfel auf die Panthea-Karte legen und eine Würfelaktion wählen.

#### Beispiel:

*Simon beginnt das Spiel und würfelt mit allen 4 Würfeln: Zwei Würfel zeigen einen Munculus. Diese beiden Würfel kommen sofort auf die Panthea-Karte. Der dritte Würfel zeigt einen Wassertropfen, der vierte Würfel eine „3“. Simon entscheidet sich für den dritten Würfel und darf einen Wassertropfen aus dem allgemeinen Vorrat ziehen und offen zu seinem Wassertropfen-Vorrat legen. Anschließend ist Moritz an der Reihe und beginnt seinen Spielzug, indem er die beiden Würfel würfelt, die nicht auf der Panthea-Karte liegen.*



### Liegen alle vier Würfel auf der Panthea-Karte?

Jetzt wird Panthea aktiv und sendet einen weiteren Munculus aus! Der Spieler, der den 4. Würfel auf die Panthea-Karte legt, zieht eine Munculus-Figur aus einer der Spielplanecken und steckt sie nach folgenden Regeln zu einem farbig passenden Einhorn (je nachdem welche Farbe die Munculus-Figur am herausgezogenen Ende zeigt):

Sind noch beide Einhörner dieser Farbe auf dem Spielplan, kommt die Munculus-Figur zum Einhorn, bei dem aktuell weniger Munculus-Figuren stecken.

Stecken gleich viele Munculus-Figuren bei den beiden Einhörnern, dann darfst du wählen, zu welchem Einhorn du die Munculus-Figur steckst.

Ist nur noch ein Einhorn dieser Farbe im Spiel, kommt die Munculus-Figur natürlich sofort zu diesem Einhorn. Ist kein Einhorn dieser Farbe mehr im Spiel, kommt die Munculus-Figur aus dem Spiel.

### Einhörner retten!

Um ein Einhorn zu retten, müsst ihr mit einer oder mehreren Spielfiguren zu den orangen Spielplanfeldern neben den Einhörnern ziehen.

- Steckt **keine Munculus-Figur** bei einem Einhorn, reicht 1 Spielfigur, um dieses Einhorn zu retten! Es wird kein Wassertropfen benötigt, da kein Munculus vertrieben werden muss.
- Steckt **1 Munculus-Figur** bei einem Einhorn, reicht 1 der 3 Spielfiguren und 1 Wassertropfen der entsprechenden Spielfigur, um dieses Einhorn zu retten!
- Stecken **2 Munculus-Figuren** bei einem Einhorn, braucht ihr 2 Spielfiguren und 2 Wassertropfen, um es zu retten (jeweils 1 Wassertropfen einer dieser Figuren oder 2 Wassertropfen einer Figur).
- Stecken **3 Munculus-Figuren** bei einem Einhorn, müsst ihr alle 3 Spielfiguren zu diesem Einhorn ziehen, um es erfolgreich zu retten! Dazu braucht ihr natürlich auch 3 Wassertropfen (egal von welchen Spielfiguren)

Habt ihr mindestens die erforderliche Anzahl Spielfiguren auf ein oranges Spielplanfeld neben ein Einhorn gezogen und die erforderlichen Wassertropfen in euren Vorräten, so könnt ihr dieses Einhorn retten. Gebt die Wassertropfen ab. Sie kommen aus dem Spiel. Anschließend dürft ihr das gerettete Einhorn aus dem Spielplan ziehen und vor euch ablegen. Auch die Munculus-Figuren, die das Einhorn bedroht haben, kommen aus dem Spiel.



### Die Freundschaftsringe:

Steht eine Spielfigur auf einem Spielplanfeld mit Ring-Symbol, kannst du **vor** deinem Würfelwurf den Freundschaftsring dieser Spielfigur einsetzen.

**Achtung:** Jeder Freundschaftsring kann im Spiel nur einmal eingesetzt werden!

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie du einen Freundschaftsring einsetzen kannst:



#### 1) Freunde zu sich rufen:

Die Spielfigur, die auf einem Feld mit dem Ring-Symbol steht, kann **einen** oder **beide** Freunde zu sich rufen.

*Beispiel: Mia ruft Prinz Mo zu sich. Nimm den Mia-Freundschaftsring und sage den Freunde-Spruch: „Prinz Mo, komm schnell zu mir und hilf!“*

Danach stellst du Prinz Mo auf das Feld von Mia. Der Mia-Freundschaftsring kommt danach aus dem Spiel.

#### 2) Zwei Wassertropfen aus dem Vorrat nehmen:

Nimm den Freundschaftsring der Figur, die auf dem Feld mit dem Ring-Symbol steht und lege ihn vor dir ab. Danach darfst du dir sofort 2 Wassertropfen aus dem Vorrat nehmen. Dieser Ring kommt danach aus dem Spiel.



### SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, sobald ihr das letzte Einhorn gerettet habt. Super gemacht! Ihr habt rechtzeitig alle Einhörner vor der bösen Munculus-Königin Panthea in Sicherheit gebracht! Das Spiel ist auch zu Ende, sobald zu einem Einhorn eine 4. Munculus-Figur kommt.

In diesem Fall hat Panthea gewonnen, und ihr konntet leider nicht rechtzeitig alle Einhörner retten. Versucht euer Glück einfach sofort noch einmal und rettet die Einhörner vor der Königin Panthea!

#### SPIELVARIANTEN FÜR NOCH MEHR SPIELSPASS

So könnt ihr das Spiel **einfacher** gestalten:

- Zieht am Anfang weniger als 9 Munculus-Figuren aus dem Spielplan (z.B. nur 7 oder 8 Munculus-Figuren).
- Zieht am Anfang mehr als 3 Wassertropfen (z.B. 5 Wassertropfen).

So könnt ihr das Spiel **schwieriger** gestalten:

- Zieht am Anfang **mehr als 9** Munculus-Figuren aus dem Spielplan (z.B. 10 oder 11 Munculus-Figuren).
- Zieht während der Spielvorbereitung **weniger als 3 Wassertropfen** (z.B. nur 1 oder sogar überhaupt keinen Wassertropfen).

Besonders schwierig wird das Spiel, wenn ihr **ohne die 3 Freundschaftsringe** spielt!

F

## Mia and me ... « Sauvez Centopia ! »

Jeu de société coopératif  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans  
Durée du jeu : 20 à 30 minutes  
Idée du jeu : Wolfgang Dirscherl  
La rédaction : Anke Loose

#### CONTENU DU JEU

- 1 planche Centopia
- 4 paysages Centopia (éléments en plastique)
- 3 figurines (Mia, le prince Mo et Yuko)
- 3 supports
- 1 support pour poser Panthéa
- 1 château d'elfes (comprenant deux parties)
- 8 licornes
- 28 munculus
- 3 bagues d'amitié
- 24 gouttes d'eau
- 4 dés
- 1 règle de jeu
- 1 support (croisillon en carton) pour la planche de jeu



#### IDÉE DU JEU

Centopia - un royaume merveilleux, plein de licornes, d'elfes, de pans et de dragons. Malheureusement, Centopia se trouve en grand danger ! Panthéa, la reine des munculus, menace les fantastiques licornes. Mia et ses amis, les elfes, doivent faire vite pour les protéger contre l'emprise de Panthéa. Allez-vous réussir à aider Mia, le prince Mo et Yuko à sauver les licornes ? Vous ne gagnez au jeu que si vous arrivez à mettre ensemble toutes les licornes en sécurité.

#### PRÉPARATION DU JEU

##### Installation de l'univers de Centopia

Posez tout d'abord les quatre paysages de Centopia aux quatre coins d'un carré au milieu de la table (comme le montre l'illustration). Placez la planche de jeu sur les paysages de Centopia, de manière à ce qu'elle ne repose que sur les coins.





- Assemblez les deux parties constituant le **château des elfes** et insérez ce dernier sur le gros rond au milieu de la planche de jeu.
- Mettez les **3 figurines** Mia, le prince Mo et Yuko sur pied et posez-les au milieu de la planche.
- Mélangez les **28 munculus** et insérez-en 7 de chaque dans les fentes pratiquées aux coins de la planche de jeu.
- Insérez les **8 licornes** dans les longues fentes pratiquées à côté des **8 points orange** sur la planche de jeu.

Retirez, en faisant le tour, **9 munculus** en tout des coins de la planche de jeu. Faites attention à la couleur du bord inférieur et affectez-la en conséquence à celle des licornes, en les insérant dans les fentes se trouvant à côté des licornes de la même couleur.

**Important :** pour le premier munculus d'une couleur, il vous est possible de choisir la licorne de la même couleur que vous voulez. Si vous tirez de nouveau un munculus de la même couleur, vous le placez alors automatiquement près de l'autre licorne de la même couleur. Si vous tirez un troisième munculus de la même couleur, vous pouvez alors le poser où vous voulez.

- Placez la carte Panthéa à côté de la planche de jeu.  
Posez les gouttes d'eau face cachée sur la table, puis retirez-en 3 immédiatement, que vous posez, face visible, devant vous. Tenez les bagues d'amitié et le dé à portée de la main.

Remarque :

Pour stabiliser la planche de jeu, vous pouvez poser la petite croix en carton au milieu, sous le jeu.

## BUT DU JEU



Vous jouez ensemble contre la méchante reine Panthéa, qui veut capturer les licornes de Centopia à l'aide de ses guerriers munculus. Panthéa ne peut cependant capturer une licorne que lorsqu'un **4ème** munculus arrive sur une licorne. Dans ce cas, Panthéa s'empare de cette licorne et vous avez malheureusement immédiatement perdu la partie !

Si vous arrivez, par contre, à sauver en commun chacune des **8** licornes auparavant, c'est vous qui gagnez !

## ET C'EST PARTI!

Le joueur le plus courageux commence et lance les 4 dés en même temps.



Tu regardes tout d'abord si un ou plusieurs dés montrent un munculus. Dans l'affirmative, tu poses alors ces dés sur la carte Panthéa.

**Attention :** les dés déposés sur la carte Panthéa sont retirés du jeu jusqu'à ce que tous les 4 dés se trouvent sur la carte Panthéa !

Après cela, tu regardes les autres dés. Choisis-en **un** et effectue l'action correspondante. Si tu optes en faveur d'un dé avec une **goutte d'eau**, tu as le droit de prendre une goutte d'eau dans la réserve, de la retourner et de l'ajouter à votre réserve commune. (Illustration du dé) Si tu te décides en faveur d'un dé avec **des points**, tu peux faire avancer sur la planche de jeu l'une des 3 figurines dans une direction quelconque. En avançant, tu peux ne pas jouer tous les points ou bien même passer complètement ton tour ! Plusieurs figurines peuvent se trouver simultanément sur la planche de jeu. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer tous les dés ne se trouvant pas encore sur la carte Panthéa. Ce joueur effectue l'action voulue, c'est-à-dire qu'il pose un dé munculus sur la carte Panthéa et qu'il choisit une action avec les dés.

#### Exemple :

*Simon commence la partie en lançant les 4 dés : deux dés montrent un munculus. Ces deux dés sont immédiatement placés sur la carte Panthéa. Le troisième dé montre une goutte d'eau et le quatrième un « 3 ». Simon opte en faveur du troisième dé, prend une goutte d'eau dans la réserve générale et la pose, face visible, dans sa réserve de gouttes d'eau. C'est ensuite au tour de Maurice, qui ne lance alors que les deux dés ne se trouvant pas sur la carte Panthéa.*



#### Les quatre dés se trouvent sur la carte Panthéa ?

Panthéa réagit alors et envoie un munculus de plus ! Le joueur posant le 4ème dé sur la carte Panthéa tire un munculus de l'un des angles de la planche de jeu et le fixe, selon les règles suivantes, près d'une licorne de la même couleur (pour la couleur, voir la base du munculus retiré) :

- Si les deux licornes de cette couleur se trouvent encore sur la planche de jeu, le munculus est alors placé près de la licorne actuellement entourée de la plus petite quantité de munculus.
- Si les deux licornes sont encerclées par le même nombre de munculus, c'est à toi de décider auprès de quelle licorne tu places le munculus.
- Si seule une licorne de cette couleur est encore en jeu, le munculus est bien entendu placé près de cette licorne. S'il n'y a plus aucune licorne de cette couleur en jeu, le munculus est alors sorti du jeu.

#### Sauver des licornes !

Pour sauver une licorne, il faut avancer avec une ou plusieurs figurines sur les cases de couleur orange se trouvant à côté des licornes.

- Si **aucun munculus** ne se trouve auprès d'une licorne, 1 figurine suffit à sauver cette licorne ! Vu qu'il ne s'avère pas nécessaire de chasser un munculus, on a alors besoin d'aucune goutte d'eau.
- Si **un munculus** se trouve auprès d'une licorne, **l'une** des trois figurines et 1 goutte d'eau de la figurine correspondante suffisent à sauver cette licorne !
- Si **2 munculus** se trouvent auprès d'une licorne, il vous faut 2 figurines et 2 gouttes d'eau pour la sauver (soit une goutte d'eau de chacune des figurines, soit deux gouttes d'eau de l'une des deux figurines).
- Si **trois munculus** se trouvent auprès d'une licorne, il vous faut avancer les 3 figurines sur cette licorne pour la sauver ! Il vous faut bien entendu aussi 3 gouttes d'eau en plus (peu importe de quelle figurine).

Lorsque vous avancé le nombre nécessaire de figurines sur une case orange de la planche de jeu, près d'une licorne, et que vous disposez dans vos réserves du nombre de gouttes d'eau voulu, vous pouvez alors sauver cette licorne. Il vous faut vous défaire des gouttes d'eau qui sortent alors du jeu, après quoi vous pouvez enlever la licorne sauvée du jeu et la poser devant vous. De même, les munculus ayant menacé la licorne sortent du jeu.

#### Les bagues d'amitié :

Si une figurine se trouve sur une case symbolisant une bague, tu peux alors te servir de la bague d'amitié de cette figurine **avant** de lancer les dés.

**Attention** : chaque bague d'amitié ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours du jeu !

Une bague d'amitié t'offre deux possibilités :



### 1) Appeler des amis :

La figurine se trouvant sur un champ illustrant une bague peut faire appel à **un** ou aux **deux** amis.  
*Exemple : Mia appelle le prince Mo. Prends la bague d'amitié de Mia et prononce les mots : « Prince Mo, viens vite, j'ai besoin de toi ! »*

Tu places ensuite le prince Mo sur la case de Mia, après quoi la bague d'amitié est retirée du jeu.

### 2) Prendre deux gouttes d'eau de la réserve :

Prends la bague d'amitié de la figurine se trouvant sur la case illustrant une bague et pose-la devant toi. Ensuite, tu as le droit de prendre immédiatement deux gouttes d'eau dans la réserve, après quoi la bague d'amitié est retirée du jeu.

### FIN DU JEU

La partie s'achève dès que vous avez sauvé la dernière licorne. Bravo ! Vous avez bel et bien réussi à mettre à temps toutes les licornes à l'abri de l'emprise de la méchante Panthéa, reine des munculus !

Le jeu prend également fin dès qu'un **4ème munculus** arrive sur une licorne.

Dans ce cas, c'est Panthéa qui gagne, car vous n'avez pas pu sauver toutes les licornes à temps. Ne vous avouez pas vaincus et retentez votre chance ! Peut-être arriverez-vous à protéger les licornes de l'emprise de la reine Panthéa !

### VARIANTES POUR UN PLUS GRAND DIVERTISSEMENT

Vous pouvez **simplifier** le jeu de la manière suivante :

- Retirez au début moins de 9 munculus de la planche (par ex. seulement 7 ou 8).
- Tirez au début plus de 3 gouttes d'eau (par ex. 5).

Vous pouvez **corser** le jeu :

- Retirez au début **plus de 9** munculus de la planche (par ex. 10 ou 11).
- Pendant la préparation du jeu, retirez **moins de 3 gouttes d'eau** (par ex. 1 seule ou même aucune).

Le jeu devient particulièrement difficile si vous jouez **sans les 3 bagues d'amitié** !

I

## Mia and me ... „Salvate Centopia!“

Un gioco da tavolo di squadra  
per 2 - 4 giocatori da 6 anni in su  
Durata del gioco: 20-30 minuti  
Idea: Wolfgang Dirscherl  
Redazione: Anke Loose

### MATERIALE DI GIOCO

- 1 plancia di gioco Centopia
- 4 paesaggi di Centopia (parti in plastica)
- 3 pedine (Mia, Principe Mo e Yuko)
- 3 edistalli
- 1 carta Pantea
- 1 castello degli elfi (composto da due parti)
- 8 pedine Unicorni
- 28 pedine Munculus
- 3 anelli dell'amicizia
- 24 gocce d'acqua
- 4 dadi
- 1 regole di gioco
- 1 supporto per la plancia di gioco (incrocio in cartone)





## PRINCIPIO DI GIOCO

Centopia – un regno fantastico popolato di unicorni, elfi, fauni e draghi. Ma Centopia è in grave pericolo! La regina dei Munculus, Pantea, è una minaccia per i meravigliosi unicorni. Mia e suoi amici elfi devono metterli presto al sicuro da Pantea. Riuscirete ad aiutare Mia, il principe Mo e Yuko a salvare gli unicorni? Solo se porterete insieme al sicuro tutti gli unicorni potrete vincere il gioco.

## PREPARATIVI

### Costruzione del mondo di Centopia

Mettete prima i quattro paesaggi di Centopia al centro del tavolo formando un rettangolo. (vedi illustrazione).

Posizionate la plancia di gioco sui paesaggi di Centopia in modo che poggi soltanto sugli angoli.



- Costruite il **castello degli Elfi** unendo le due parti e inseritelo sulla casella grande al centro della plancia di gioco.
- Inserite le tre **3 pedine dei personaggi** Mia, Principe Mo e Yuko nei piedistalli e metteteli al centro della plancia di gioco.
- Mischiate le **28 pedine dei Munculus** e inseritene 7 nelle fessure predisposte agli angoli della plancia di gioco.
- Inserite le **8 pedine degli Unicorni** nella fessura lunga sulla plancia di gioco accanto alle **8 caselle arancioni**.

Quindi, a turno, pescate in tutto **9** pedine Munculus dagli angoli della plancia di gioco. Osservate bene il colore raffigurato sull'estremità inferiore e assegnate i Munculus agli unicorni in base al colore, infilandoli nella fessura accanto all'unicorno dal colore corrispondente.

**Importante:** Per la prima pedina Munculus di un qualsiasi colore potete anche scegliere a quale unicorno dello stesso colore volete abbinarla. Se pescate nuovamente una pedina Munculus di quel colore, andrà automaticamente assegnata all'altro unicorno dello stesso colore. Se pescate una terza pedina Munculus dello stesso colore, potete nuovamente scegliere.

- Mettete la carta di Pantea accanto alla plancia di gioco.
- Le gocce d'acqua vanno disposte sul tavolo coperte. Quindi pescate subito 3 gocce d'acqua per ciascuno e disponetele scoperte davanti a voi. Tenete pronti gli anelli dell'amicizia e i dadi.

Nota:

Per stabilizzare la plancia di gioco potete sostenerlo posizionando il supporto in cartone sotto di esso.

## SCOPO DEL GIOCO

Tutti voi giocate insieme contro la perfida regina Pantea, che con i suoi feroci guerrieri Munculus vuole catturare gli unicorni di Centopia. Ma Pantea può catturare un unicorno

solo quando viene affiancato dalla **quarta** pedina Munculus. Se questo accade, Pantea cattura l'unicorno e voi avrete perso subito il gioco!  
Se però riuscirete prima a salvare tutti insieme gli **8** unicorni, avrete vinto!

## SI PARTE!

Inizia a giocare il giocatore più coraggioso, che tira tutti i 4 dadi contemporaneamente.



Prima controlla se uno o più dadi indicano una figura Munculus. In quel caso, metti subito il dado sopra la carta di Pantea.

**Attenzione:** i dadi che si trovano sulla carta di Pantea non potranno essere giocati fino a quando saranno tutti e 4 su quella carta!

Quindi osserva i restanti dadi. Scegli **un** dado ed esegui l'azione corrispondente.

Se decidi di scegliere il dado con la **goccia d'acqua**, potrai prendere una goccia d'acqua dalla riserva, girare la carta e metterla nella vostra riserva.

Se scegli un dado con **punteggio**, potrai far avanzare sulla plancia di gioco una delle 3 pedine dei personaggi per un numero di punti corrispondenti a quelli indicati sul dado, in qualsiasi direzione.

Nell'avanzare con la pedina, non sei obbligato ad utilizzare tutti i punti, anzi puoi anche rinunciare completamente ad avanzare! Su ogni casella della plancia di gioco possono sostare anche più pedine contemporaneamente.

Il turno passa quindi al giocatore successivo che tirerà a sua volta i dadi. Ora potrà utilizzare tutti i dadi che non si trovano ancora sulla carta di Pantea. Poi esegue l'azione indicata, quindi mette i dadi Munculus sulla carta di Pantea e sceglie un'azione.

### Esempio:

*Simone inizia a giocare lanciando tutti e 4 i dadi: due dadi raffigurano un Munculus. Questi due dadi devono essere subito messi sulla carta di Pantea. Il terzo dado indica una goccia d'acqua, il quarto indica un „3“. Simone decide di scegliere il terzo dado, preleva la goccia d'acqua dalla riserva comune e la mette nella propria riserva di gocce d'acqua. Infine tocca a Mauro che inizia il suo turno lanciando i due dadi che non si trovano sulla carta di Pantea.*



### Tutti e quattro i dadi sono sulla carta di Pantea?

Ora entra in gioco Pantea, che invia un altro Munculus! Il giocatore che mette il quarto dado sulla carta di Pantea estrae una pedina di Munculus da un angolo della plancia di gioco e la inserisce accanto ad un unicorno dello stesso colore (in base al colore indicato dalla pedina Munculus sull'estremità inferiore) secondo le regole seguenti:

- Se tutti e due gli unicorni di quel colore si trovano ancora sulla plancia di gioco, la pedina Munculus viene abbinata all'unicorno accanto al quale al momento sono inserite meno pedine Munculus.
- Se a fianco degli unicorni è inserito lo stesso numero di pedine Munculus, puoi scegliere l'unicorno al quale assegnerai la tua pedina Munculus.
- Se al momento è rimasto solo un unicorno di quel colore, naturalmente la pedina Munculus sarà subito assegnata a lui. Se non ci sono più in gioco unicorni di quel colore, la pedina Munculus sarà scartata dal gioco.

### Salvate gli unicorni!

Per salvare un unicorno dovete avanzare con una o con più pedine dei personaggi per raggiungere le caselle arancioni accanto agli unicorni.

- Se a fianco di un unicorno non c'è **nemmeno una pedina Munculus**, è sufficiente 1 sola

pedina personaggio per salvarlo! Non è necessario giocare una goccia d'acqua, perchè non ci sono Munculus da scacciare.

- Se accanto ad un unicorno si trova **una pedina Munculus**, per salvare l'unicorno è sufficiente **una** delle tre pedine dei personaggi e **1 goccia d'acqua** corrispondente!
- Se accanto ad un unicorno si trovano **2 pedine Munculus**, ci vogliono 2 pedine dei personaggi e **2 gocce d'acqua** per salvarlo (una goccia d'acqua corrispondente ad uno di quei personaggi oppure due gocce d'acqua di un personaggio).
- Se accanto ad un unicorno si trovano **tre pedine Munculus**, dovrete portare tutte e 3 le pedine dei personaggi per riuscire a salvarlo! Naturalmente, ci vogliono anche 3 gocce d'acqua (non importa di quale personaggio).

Se sulla casella arancione accanto ad un unicorno sarete riusciti a piazzare il numero necessario di personaggi e avrete le gocce d'acqua necessarie nelle vostre riserve, allora potrete salvare quell'unicorno. Le gocce d'acqua devono essere giocate e quindi escono dal gioco. Infine, potrete prelevare dalla plancia di gioco l'unicorno salvato e metterlo davanti a voi. Anche le pedine Munculus che avevano minacciato quell'unicorno vengono scartate dal gioco.



#### **Gli anelli dell'amicizia:**

Se la pedina di un personaggio finisce su una casella che raffigura il simbolo dell'anello, potrai utilizzare l'anello dell'amicizia di quel personaggio **prima** di lanciare i dadi.

**Attenzione:** ogni anello dell'amicizia può essere giocato una sola volta! L'anello dell'amicizia si può utilizzare in due modi:

#### **1) Per chiamare in aiuto gli amici:**

La pedina del personaggio che si trova sulla casella con il simbolo dell'anello può chiamare a sé **uno o entrambi** gli amici.

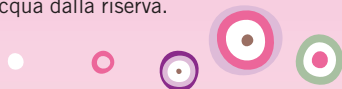
*Esempio: Mia chiama a sé il Principe Mo. Prende l'anello dell'amicizia di Mia e recita la formula di aiuto: „Principe Mo, vieni subito ad aiutarmi!“*

Quindi prendi il Principe Mo e lo porti sulla casella di Mia. L'anello dell'amicizia di Mia esce dal gioco.

#### **2) Per prelevare due gocce d'acqua dalla riserva:**

Prendi l'anello dell'amicizia del personaggio che si trova sulla casella con il simbolo dell'anello e mettilo davanti a te. Puoi subito prendi due gocce d'acqua dalla riserva.

Quindi, questo anello esce dal gioco.



#### **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina non appena avrete salvato l'ultimo unicorno. Bravissimi! Siete riusciti a mettere in salvo in tempo tutti gli unicorni da Pantea, la perfida regina dei Munculus. Ma il gioco termina anche non appena ad un unicorno viene affiancata la **quarta pedina Munculus**.

In questo caso, ha vinto Pantea e purtroppo non potrete più mettere in salvo tutti gli unicorni. Tentate subito di nuovo la fortuna e salvate gli unicorni dalla regina Pantea!

#### **VARIANTI DI GIOCO PER DIVERTIRSI ANCORA DI PIÙ**

Potete rendere il gioco ancora **più facile**:

- All'inizio prendete meno di 9 pedine Munculus dalla plancia di gioco (ad es. solo 7 o 8).
- All'inizio prendete più di 3 gocce d'acqua (ad es. cinque).

Potete rendere il gioco ancora **più difficile**:

- All'inizio prendete **più di 9** pedine Munculus dalla plancia di gioco (ad es. 10 o 11).
- Durante la preparazione del gioco prendete **meno di 3 gocce d'acqua** (ad es. solo 1 o anche nessuna).

Il gioco diventa particolarmente difficile se giocate **senza i 3 anelli dell'amicizia!**





**Mia**  
and me



© 2012 Lucky Punch,  
Rainbow,  
March Entertainment.

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

40517

