



UNICORN FEVER

In der Fabelwelt weiß jeder, dass am Ende eines jeden Regenbogens ein Topf voll Gold wartet. Die meisten Menschen tun diese unumstößliche Tatsache als Legende und Folklore ab, und was magielose Kreaturen auch nicht wissen: Sobald ein Regenbogen erscheint, lassen Einhörner alles stehen und liegen, um sich auf dem Regenbogen ein Rennen zu liefern! Sie können dem Drang einfach nicht widerstehen, in den Topf voll Gold am anderen Ende zu springen ...

Es ist auch gemeinhin bekannt, dass schon vor Tausenden von Jahren einige der skrupellosesten und moralisch fragwürdigsten Köpfe der Fabelwelt erkannt haben, dass sich mit Einhornrennen riesige Mengen an Gold verdienen lassen – auf dem Rücken dieser unschuldigen und reinen Wesen.

SPIELZIEL

Unicorn Fever ist ein **taktisches Wettspiel** mit Glücksfaktor. Ihr seid gut betuchte, wettbegeisterte Fabelwesen und setzt alles daran, den ehrwürdigen Titel „**Das Goldene Horn**“ zu erlangen – was bei den Grandiosen Regenbogen-Rennen nur dem begnadetsten aller Einhornflüsterer gelingt.

Schließt erfolgreiche **Wetten** auf Einhornrennen ab, um **Ruhm** 🍀 und **Gold** 🍀 zu gewinnen, und nutzt verschiedene Wege zum Sieg: Schließt Verträge

Wann immer also ein Regenbogen erscheint, versammeln sich diese verruchten Profitmacher, um ihren zwielichtigen Aktivitäten nachzugehen. Mit der Zeit zogen sie große Zuschauermengen an und dieses wiederkehrende Ereignis wurde bekannt als die „Grandiosen Regenbogen-Rennen“. Wettfreudige Fabelwesen kommen von überall her, um bei den Rennen dabei zu sein und sich den Titel „**Goldenes Horn**“ zu verdienen. Nur der versierteste Wettexperte darf ihn tragen – solange bis der nächste Regenbogen erscheint.

Wenn ihr auch in dieses „Geschäft“ einsteigen möchtet, seid gewarnt: Hier herrscht harte Konkurrenz! Gold wird im gleichen Maße gewonnen wie verloren und nur wer das Wesen der Einhörner eingehend studiert hat, kann hoffen, hier Ansehen und Ruhm zu ernten. All das Geld und die Zeit, die ihr investiert habt, um mehr über diese geheimnisvollen Wesen zu lernen, kann sich nun endlich bezahlt machen – und euch auf ewig Respekt und Beliebtheit einbringen!

– Auszug aus „Magische Kreaturen und wo sie zu sehen sind“
von Airbus Schrumpelohr
Schulleiter der Horriblen-Hochschule für Handfeste Hexerei

mit den skrupellosen Bewohnern der Fabelwelt ab, um **ihre Dienste in Anspruch zu nehmen** und das Blatt zu euren Gunsten zu wenden, oder spielt Zauberkarten, um das Rennen direkt zu **manipulieren**. Verzockt nur nicht euer ganzes Gold 🍀 – sonst müsst ihr die **Elfenmafia um ein Darlehen bitten** ...

Wer am Ende den **meisten Ruhm** 🍀 errungen hat, gewinnt den Titel „**Das Goldene Horn**“ (außer er hat zu viele Schulden bei der Elfenmafia)!

SPIELMATERIAL

- diese Spielregel
- 1 Spielbrett
- 123 Karten:
 - 23 Bewegungskarten
 - 44 Zauberkarten
 - 40 Vertragskarten (8 pro Fabelwesenart: Wichtel, Kobolde, Goblins, Feen und Hexen)
 - 6 Einhornkarten
 - 10 Darlehenskarten
- 6 Einhornfiguren
- 6 Einhornbasen (1 pro Farbe)
- 2 Sprintwürfel
- 1 Startspielermarker
- 18 Wettmarker:
 - 6 „Siegwette“-Marker (1 pro Farbe)
 - 6 „Frühe Platzwette“-Marker (1 pro Farbe)
 - 6 „Späte Platzwette“-Marker (1 pro Farbe)
- 11 Aktionsmarker
- 81 Ruhmmarker 🍀 (59× Wert „1“ mit 1 Kleeblatt, 22× Wert „3“ mit 3 Kleeblättern)
- 6 Gewinnquotenmarker (1 pro Farbe)
- 6 Besitzmarker (1 pro Farbe)
- 1 Rennenanzeiger-Marker
- 124 Goldmarker 🟡 (80× Wert „1“, 27× Wert „5“, 12× Wert „20“, 5× Wert „50“)



Einhorn-
figuren



Einhorn-
basen



Vertragskarten



Zauberkarten



Bewegungskarten



Einhornkarten



Darlehenskarten



„Siegwette“



1 Gold



5 Gold

„Frühe Platzwette“



20 Gold

„Späte Platzwette“



50 Gold



Startspielermarker



Besitzmarker



Gewinnquotenmarker



1 Ruhm

3 Ruhm



Sprintwürfel



Rennenanzeiger



Aktionsmarker





SPIELAUFBAU

Hinweis: Für ein Regenbogen-Rennen mit 2 oder 6 Spielern findet ihr auf Seite 7 Sonderregeln.

1. Legt das **Spielbrett** für alle gut sichtbar in die Mitte des Tisches.
2. Legt den **Rennenanzeiger** auf Feld „1“ der Rennenanzeige.



3. Sortiert die **Goldmarker** und **Ruhmarker** und legt sie für alle gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben das Spielbrett. Dies ist die **Bank**.

Nehmt euch dann **jeweils 20** .

4. Legt alle **Darlehenskarten** neben der Bank bereit.
5. Mischt die **Bewegungskarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das Feld oben links auf dem Spielbrett. Dies ist der **Bewegungstapel**.
6. Legt bei **4-6 Spielern** alle Wettmarker auf die passenden Felder unterhalb des Bewegungstapels auf dem Spielbrett (siehe Abbildung).
Verwendet bei **2-3 Spielern** nur die Marker „Siegwette“ und „Frühe Platzwette“. Die „Späte Platzwette“-Marker **benötigt ihr nicht**, legt sie zurück in die Schachtel.



Aufbau für
2-3 Spieler



Aufbau für
4-6 Spieler



7.

- Sortiert die verschiedenen Arten von **Aktionsmarkern** (siehe Seite 10-13) nach Farbe. Ordnet sie jeweils der Größe nach als Stapel an, wobei die **kleinsten Marker** (mit dem „A“) oben liegen. Legt dann die Stapel auf die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett.
- Sortiert die **Vertragskarten** nach Fabelwesen: Feen, Wichtel, Goblins, Kobolde und Hexen. (Auch zu erkennen an der Farbe der Schriftrolle). Wählt dann **2 Fabelwesenarten** für dieses Spiel aus oder bestimmt sie zufällig. Die übrigen Vertragskarten **benötigt ihr nicht**, legt sie zurück in die Schachtel.



9.

- Mischt die Vertragskarten der 2 gewählten Fabelwesenarten zusammen und bildet daraus den **Vertragsstapel**. Legt ihn verdeckt neben die Vertragsfelder auf dem Spielbrett. **Zieht 3 Karten** vom Vertragsstapel und legt sie offen auf die **drei Vertragsfelder**.



10.

11.

- Befestigt die farbigen **Einhornbasen** an den Einhornfiguren. Stellt dann die **Einhornfiguren** auf das Startfeld der Bahn mit der **passenden Farbe** (das Einhorn mit der blauen Einhornbase auf die blaue Bahn usw.).
- Nehmt die **Einhornkarten** und legt sie jeweils unten auf die Bahn mit der **passenden Einhornfigur**. Die Seite mit den Wölkchen zeigt nach oben.
- Mischt alle **Zauberkarten**. Teilt bei **2-5 Spielern** an jeden 5 Karten aus; bei **6 Spielern** an jeden nur 4 Karten. Bildet dann aus den übrigen Zauberkarten einen Stapel und legt ihn verdeckt neben das Spielbrett.
- Bestimmt zufällig einen **Startspieler**. Dieser nimmt sich den **Startspielermarker** und die **2 Sprintwürfel**.



14. Mischt die **Gewinnquotenmarker** und legt sie in zufälliger Reihenfolge auf die Gewinnquotentabelle. Sie stuft die Einhörner von oben nach unten vom „**schnellsten**“ zum „**langsamsten**“ ein und bestimmt ihre Gewinnchancen – und damit **Gewinnquoten** (von „ x2“ bis „ x7“).
15. Dreht die Einhornkarte des „langsamsten“ Einhorns auf die „**Fieber**-Seite (siehe Kasten unten und Seite 18). Im Laufe des Spiels ändern sich die Gewinnquoten der Einhörner und damit auch, welches Einhorn im Fieber-Modus ist!
16. Beginnend beim Startspieler nehmt ihr euch im Uhrzeigersinn den **Besitzmarker** für das Einhorn mit der **niedrigsten Gewinnchance**: Der Startspieler nimmt den Besitzmarker für das Einhorn mit der Gewinnquote „ x7“, der Nächste das für das Einhorn mit „ x6“ usw. Legt übrige Besitzmarker zurück in die Schachtel.



... und schon kann's losgehen!

DAS EINHÖRNFIEBER

Nachdem ihr die Gewinnquotentabelle in der Ergebnisphase angepasst habt (siehe Seite 17), verfällt das Einhorn mit den niedrigsten Gewinnchancen in den Fieber-Modus und bekommt so eine besondere Fähigkeit! Dreht seine Einhornkarte auf die Fieber-Seite. Sind mehrere Einhörner die „langsamsten“, verfällt jedes von ihnen in den Fieber-Modus.



Beispiel: Beginnt ihr das Spiel mit der Gewinnquotentabelle aus Abbildung 14, verfällt zu Spielbeginn das lila Einhorn in den Fieber-Modus (siehe Abbildung 15). Außerdem erhält der Startspieler den lila Besitzmarker, der 2. Spieler den blauen, der 3. Spieler den roten usw.



SONDERREGELN FÜR 2 SPIELER

Spielt ihr zu zweit, gibt es zusätzlich einige Sonderregeln:

- **Aufbau:** Entfernt alle Aktionsmarker mit einem „B“ aus den jeweiligen Stapeln. Bei den grünen Markern spielt ihr also nur mit dem **obersten Marker mit dem „A“** und dem **untersten mit dem „C“**. Bei den anderen Aktionsmarkern verwendet ihr nur die **Marker mit dem „A“**.
- **Vor jeder Runde:** Werft einen **Sprintwürfel** und entfernt den **„Siegwette“-Marker** der gewürfelten Farbe vom Spielbrett. Würfelt noch mal und entfernt nun den **„Frühe Platzwette“-Marker** der gewürfelten Farbe. Denkt daran: Im Spiel zu zweit gibt es keine „Späte Platzwette“-Marker!



Im Spiel zu zweit werden alle Aktionsmarker mit einem „B“ entfernt, also die 5 hier abgebildeten.

Beispiel 1: Ihr würfelt mit dem Sprintwürfel Grün und entfernt den grünen „Siegwette“-Marker. Er ist beim nächsten Rennen nicht verfügbar. Ihr würfelt noch mal, dieses Mal Orange. Also entfernt ihr noch den orangefarbenen „Frühe Platzwette“-Marker.

Beispiel 2: Ihr würfelt beide Male die gleiche Farbe, Blau. Also könnt ihr beim nächsten Rennen nicht auf das blaue Einhorn wetten!



SONDERREGELN FÜR 6 SPIELER

Spielt ihr zu sechst, gibt es folgende Sonderregel: Das ganze Spiel über darf jeder **nur 4 Karten** auf der **Hand** haben (statt 5).

Ein Spiel zu sechst kann etwas länger dauern. Für eine kürzere Spielzeit könnt ihr 3 statt 4 Rennen spielen.



SPIELÜBERSICHT

Unicorn Fever wird über **4 Rennen** (Spielrunden) gespielt. Jedes Rennen besteht aus **3 Phasen**:

- **Planungsphase:** Hier wählt ihr Aktionsmarker. Der Aktionsmarker bestimmt, ob ihr einen Vertrag abschließt, eine Wette abschließt, eure Zauberkarten ausspielt oder etwas anderes macht.
- **Rennphase:** Hier deckt ihr in mehreren Durchgängen Bewegungskarten auf und werft die Sprintwürfel. Nun zeigt sich wie sich die Zauberkarten auf die Einhörner auswirken. Beobachtet gebannt das Rennen, und fiebert mit euren gehörnten Favoriten mit!
- **Ergebnisphase:** Hier seht ihr nach, ob ihr Wetten gewonnen habt, nehmt euch entsprechend Gold 🍀 und Ruhm 🍀, zahlt eure Ruhmsteuer, bereitet das Spielbrett erneut vor und passt die Gewinnquoten der Einhörner je nach Rennplatzierung an.

Das Spiel endet nach der **4. Runde** und es **gewinnt**, wer den **meisten Ruhm** 🍀 hat!

BESITZMARKER

Beim Aufbau habt ihr euch jeweils **1 Besitzmarker** genommen. Damit seid ihr also der **Besitzer** des farblich passenden Einhorns.

Wenn das Einhorn in eurem Besitz bei einem Rennen den 1., 2. oder 3. Platz belegt, erhaltet ihr als sein Besitzer einen kleinen **Bonus** in Form von Gold 🍀:

- **6** 🍀 für den **1. Platz**,
- **4** 🍀 für den **2. Platz**,
- **2** 🍀 für den **3. Platz**.

Hinweis: Dieser Bonuspreis ist unabhängig von Wetten. Ja, es ist wirklich egal ob du (oder überhaupt irgendwer) das Einhorn gewettet hast. Du erhältst diesen Bonus automatisch immer, wenn dein Einhorn unter die ersten Drei kommt!



EINHORNFIGUREN, EINHORNBASEN UND BESITZER

Jedes der 6 Einhörner hat seine eigene Einhornfigur, eine farbige Einhornbase und einen farblich passenden Besitzmarker. Die Besitzmarker machen euch zwar zum Besitzer eines Einhorns, aber in *Unicorn Fever* seid ihr nicht an eine bestimmte Farbe oder ein Einhorn gebunden. Ihr seid unabhängige Zuschauer an der Rennstrecke und gebt eure Wetten ab, um Ruhm 🍀 und Gold 🍀 zu gewinnen.

Ihr seid nicht gezwungen, auf das Einhorn in eurem Besitz zu wetten – zum Glück!



ARTEN VON WETTEN GEWINNQUOTEN

In *Unicorn Fever* gibt es zwei Arten von Wetten: Platzwetten und Siegwetten.

- Bei einer **Siegwette** setzt ihr darauf, dass ein Einhorn das Rennen gewinnt und den 1. Platz belegt. Das ist sehr riskant, kann aber auch sehr lukrativ sein: Gewinnt ihr eine Siegwette, erhaltet ihr euren **Einsatz in Gold**  **multipliziert mit der Gewinnquote** des Einhorns, auf das ihr gesetzt habt (siehe rechts unten), sowie **5 Ruhm** .
- Bei einer **Platzwette** setzt ihr darauf, dass ein Einhorn den **1., 2. oder 3. Platz** belegt. Gewinnt ihr eine Platzwette, wird euer **Einsatz in Gold**  **verdoppelt**. Die Gewinnquoten werden nicht berücksichtigt! Je nach Spielerzahl gibt es zwei Kategorien von Platzwetten: **Frühe** und **Späte Platzwetten**. Sie **unterscheiden sich lediglich durch den Ruhm** , den ihr für sie erhaltet (**3**  bei Frühen Platzwetten und **2**  bei Späten Platzwetten).



„Siegwette“-Marker

(5 ;  x Gewinnquote)



„Frühe Platzwette“-Marker

(3 ;  x 2)



„Späte Platzwette“-Marker

(2 ;  x 2)

Die Gewinnquotentabelle zeigt, **wie schnell oder langsam** die Einhörner voraussichtlich rennen: Je weiter **oben** ein Gewinnquotenmarker liegt, desto **schneller** ist das Einhorn vermutlich beim Rennen.

	3	 x2
	2	 x3
	2	 x4
	3	  x5
	2	 x6
	2	 x7

Für jede Reihe der Gewinnquotentabelle zeigen die Bewegungskarte eine Zahl. Sie gibt an, wie weit das Einhorn, dessen Gewinnquotenmarker in dieser Reihe liegt, im aktuellen Durchgang rennt (siehe Seite 15). Höhere Zahlen sind für die oberen Reihen wahrscheinlicher als für die unteren.

Die Position des Gewinnquotenmarkers eines Einhorns auf der Gewinnquotentabelle bestimmt seine **Gewinnquote** (von  x2,  x3,  x4,  x5,  x6 bis  x7). Sie ist ein **Goldmultiplikator** und zeigt, wie viel Gold  ihr erhaltet, wenn ihr eine **Siegwette** für dieses Einhorn **gewinnt**. Wählt ein Spieler die Aktion „Wette abschließen“ (siehe Seite 11) und schließt eine Siegwette mit 5  auf ein Einhorn mit der Gewinnquote „ x3“ ab und dieses Einhorn belegt im Rennen tatsächlich den 1. Platz, erhält er $5 \times 3 = 15$ !

Im Laufe des Spiels **verändern** sich die Gewinnquoten der Einhörner. Es können auch mehrere Einhörner **dieselbe Gewinnquote** haben – und dadurch Felder der Gewinnquotentabelle **leer** sein.

1.) PLANUNGSPHASE

In der Planungsphase hat jeder von euch **3 Züge, um Aktionen auszuführen**. Beginnend beim Startspieler nehmt ihr euch im Uhrzeigersinn pro Zug **genau 1 Aktionsmarker**, der euch **1 oder mehrere Effekte** ausführen lässt.

Aktionsmarker haben folgende Effekte:

1. **Zauberkarten spielen** 
2. **Wette abschließen** 
3. **Ruhm erhalten** 
4. **Vertrag abschließen** 
5. **Gold erhalten/verlieren**  
6. **Startspielermarker nehmen** 

Habt ihr euch für einen Aktionsmarker und damit für eine Aktion entschieden, müsst ihr immer den **obersten Aktionsmarker** eines Stapels nehmen (sofern vorhanden). Führt dann den Effekt aus und legt den Marker vor euch ab, um mitzuzählen, wie viele Aktionen ihr diese Runde bereits ausgeführt habt. Auf den folgenden Seiten werden die Effekte im Einzelnen beschrieben.

Ist ein Aktionsmarker-Stapel **aufgebraucht**, sind die entsprechenden Effekte **nicht mehr verfügbar** – mit einer Ausnahme: Auf zwei der Felder für Aktionsmarker auf dem Spielbrett ist der Effekt direkt aufgedruckt. Diese beiden Effekte sind **immer verfügbar**. Möchtet ihr einen aufs Spielbrett aufgedruckten Effekt ausführen, **sagt es vorher laut an**.

Hinweis: Die obersten Aktionsmarker haben immer bessere oder mehr Effekte als die darunterliegenden. Entscheidet euch also lieber früher als später für eine bestimmte Art von Aktionsmarker!

Ihr führt solange reihum Aktionen aus, bis jeder **3x am Zug** war. Danach ist die Planungsphase **vorbei** und das Rennen kann beginnen!

1.1 ZAUBERKARTEN SPIELEN

Spieler so viele Zauberkarten aus deiner Hand wie angegeben und **manipuliere das nächste Rennen!** Zauberkarten beeinflussen die Leistung des Einhorn, auf das du sie spielst. Die Auswirkungen sind entweder **positiv** oder **negativ**, je nach Karte: weiße Karten sind positive Zauberkarten, schwarze sind negative Zauberkarten.

Hinweis: Deine Zauberkarten sind immer geheim und werden verdeckt gespielt. Sie werden erst kurz bevor das Rennen beginnt aufgedeckt; am Anfang der Rennphase.

Lege gespielte Zauberkarten **verdeckt** an die **Bahn** des Einhorn, auf das du sie spielen möchtest (siehe Abbildung). Du kannst in deiner Aktion die Zauberkarten **beliebig aufteilen** – lege alle an dieselbe Bahn, alle an verschiedene Bahnen, oder z. B. 1 Karte an eine Bahn und mehrere Karten an eine andere Bahn.



Hast du Zauberkarten gespielt, **ziehe sofort auf 5 Handkarten nach** (bei 6 Spielern auf 4 Karten). Ist der Nachziehstapel leer, mische die abgeworfenen Zauberkarten und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel. Sind es dann immer noch nicht genug Karten, kannst du aktuell keine weiteren nachziehen.

1.2 WETTE ABSCHLIESSEN

Schließe Wetten ab, um **Gold**  und **Ruhm**  zu gewinnen! Dafür gibt es zwei Arten von Aktionsmarkern: „**Beliebige Wette**“-Aktionsmarker (mit beiden Wettsymbolen: Siegwette  und Platzwette ) und „**Siegwette**“-Aktionsmarker (nur mit dem Siegwettensymbol ). Denk daran: Sieg- und Platzwetten geben dir **unterschiedliche Gewinne** (siehe Seite 9). Überlege dir beim Wetten zuerst, auf welches Einhorn du setzen möchtest. Nimm dann vom Spielbrett den farblich passenden Wettmarker für die gewünschte **Art von Wette** – Siegwette, Frühe Platzwette oder Späte Platzwette – und lege ihn vor dir ab. Bestimme dann noch deinen **Einsatz in Gold**  und lege ihn auf den Wettmarker.

Hinweis: Wenn du eine Wette abschließen möchtest, aber der gewünschte Wettmarker für eine Farbe nicht verfügbar ist, kannst du diese Art von Wette für dieses Einhorn nicht abschließen.

Das „Beliebige Wette“-Symbol ist auf dem Spielbrett aufgedruckt. Du kannst also immer wetten!

ABGERANNET? WIR REGELN DAS.

Die Elfenmafia gewährt dir natürlich jederzeit ein Darlehen. Nimm dir 20 Gold  und eine Darlehenskarte (das ist keine Aktion). Aber Achtung: Am Spielende musst du deine Darlehen für je 25 Gold  zurückzahlen (siehe Seite 17)!

1.3 RUHM ERHALTEN

Dieser Effekt wird nur durch einen „**Siegwette**“-Aktionsmarker ausgelöst. Nimm dir die angegebene Anzahl an -Markern von der Bank und lege sie zu deinem Einsatz auf deinen Wettmarker. Gewinnst du die Siegwette, erhältst du **zusätzlich** diese Menge an .



Wähle einen Wettmarker, lege ihn vor dir ab und lege dann deinen Einsatz darauf. In diesem Beispiel schließt ein Spieler eine Frühe Platzwette ab und setzt 7  auf das grüne Einhorn.

VERWÄLTUNG DEINES EINSATZES

Das Gold , das du setzt, geht in den Besitz der Bank über. Wenn du z. B. bei einer Platzwette 4  setzt und gewinnst, erhältst du (verdoppelt) insgesamt 8 . Du bekommst deinen Einsatz über 4 Gold  zurück und zusätzlich 4 Gold  von der Bank.





BEISPIEL: SIEGWETTE



1.

Tim möchte in seinem Zug eine Siegwette für das rote Einhorn mit der Gewinnquote „ $\text{€} \times 4$ “ abschließen. Da der „Siegwette“-Aktionsmarker mit dem „A“ bereits vergriffen ist, nimmt er den nun obersten Marker mit dem „B“ **1.** Dann nimmt er den noch verfügbaren roten „Siegwette“-Marker, legt ihn vor sich ab und legt 4 € aus seinem Vorrat darauf **2.** Zuletzt nimmt er sich durch den Effekt des gewählten „Siegwette“-Aktionsmarkers noch 1 € -Marker von der Bank und legt ihn mit auf den roten Wettmarker. Damit hat er 4 € darauf gesetzt, dass das rote Einhorn beim Rennen den 1. Platz belegt. Gewinnt er die Siegwette, erhält er zusätzlich den 1 € -Marker, der auf dem Wettmarker liegt **3.**

Beim Rennen belegt das rote Einhorn tatsächlich den 1. Platz und Tim gewinnt seine Wette. Das Einhorn hat die Gewinnquote „ $\text{€} \times 4$ “. Daher nimmt sich Tim die 4 € Einsatz vom Wettmarker zurück und noch 12 € von der Bank, um auf insgesamt 16 € zu kommen. Für die gewonnene Siegwette erhält er 5 € von der Bank und den 1 € -Marker, der dank des Effekts des Aktionsmarkers auf dem Wettmarker liegt – insgesamt also 6 € **4.**

Wäre das rote Einhorn z. B. nur Zweiter geworden, hätte Tim seinen Einsatz verloren und auch keinen Ruhm erhalten!



BEISPIEL: PLATZWETTE



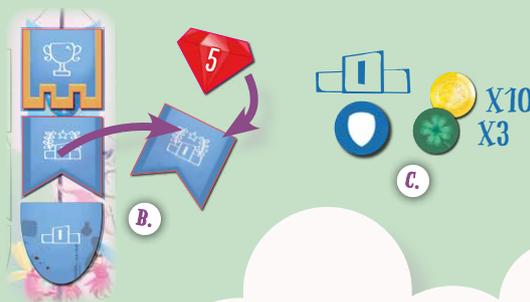
Laura möchte eine Platzwette für das blaue Einhorn mit der Gewinnquote „ $\text{€} \times 5$ “ abschließen. Alle „Beliebige Wette“-Aktionsmarker sind bereits vergriffen. Da der Effekt aber auf dem Spielbrett aufgedruckt und immer verfügbar ist, kann Laura trotzdem eine Wette abschließen. Sie darf aber zusätzlich keine Zauberkarten spielen. Sie nimmt den blauen „Frühe Platzwette“-Marker, legt ihn vor sich ab **A.** und legt 5 € aus ihrem Vorrat darauf. Damit hat sie 5 € darauf gesetzt, dass das blaue Einhorn den 1., 2. oder 3. Platz belegt **B.**

Beim Rennen belegt das blaue Einhorn den 3. Platz und Laura gewinnt ihre Wette. Zwar hat das blaue Einhorn „ $\text{€} \times 5$ “, doch da Laura eine Platzwette abgeschlossen hat, wird die Gewinnquote nicht berücksichtigt. Laura nimmt sich die 5 € vom Wettmarker zurück und noch 5 € von der Bank, um auf insgesamt 10 € zu kommen. Da es eine Frühe Platzwette war, erhält sie noch 3 € .

Wäre das blaue Einhorn auf dem 1. oder 2. Platz gelandet, hätte Laura auch nur 10 € und 3 € gewonnen **C.**



A.



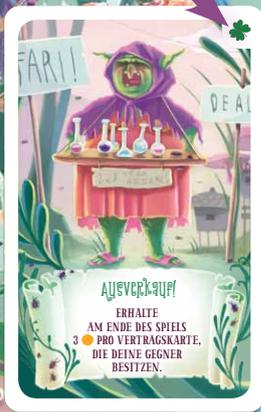
1.4 VERTRAG ABSCHLIESSEN

Schließe einen Vertrag mit einer der skrupellosen Kreaturen der Fabelwelt ab und **nimm ihre Dienste in Anspruch!** Je nachdem, welcher Aktionsmarker in deinem Zug verfügbar ist, **kostet es unterschiedlich** viel, einen Vertrag abzuschließen (siehe Effekt „Gold verlieren“ rechts). Wenn du einen Vertrag abschließt, nimm dir die gewünschte Vertragskarte und lege sie **sofort** vor dir aus. Sie gibt dir in der Regel einen **dauerhaften Vorteil**, den du für den Rest des Spiels nutzen kannst.

Hinweis: Pro Runde sind immer nur 3 Vertragskarten verfügbar. Zieht nicht sofort Karten nach – es werden erst in der Ergebnisphase neue Vertragskarten aufgedeckt.

Einige Vertragskarten bringen am Ende des Spiels Ruhm !
Das erkennt ihr am Symbol in der oberen rechten Ecke.

Diese Karte ist am Ende des Spiels 1 Ruhm  wert.



1.5 GOLD ERHALTEN/VERLIEREN

Wird dieser Effekt ausgelöst, erhältst oder verlierst du die angegebene Menge an Gold . Bei „+10 “ beispielsweise nimmst du dir 10  von der Bank; bei „-3 “ gibst du 3  an die Bank ab.

Der Effekt „**Gold erhalten**“ wird sowohl durch die gelben Aktionsmarker ausgelöst als auch durch das Feld darunter – falls der Aktionsmarker-Stapel aufgebraucht ist – denn der Effekt ist aufgedruckt.

Der Effekt „**Gold verlieren**“ wird ausgelöst, wenn du durch die grünen Aktionsmarker einen Vertrag abschließt. (Nur das Abschließen des obersten grünen Vertrags ist kostenfrei.)

1.6 STARTSPIELERMARKER NEHMEN

Dieser Effekt wird nur durch den **obersten gelben Aktionsmarker mit dem „A“** ausgelöst. Nimmst du diesen Marker, erhältst du **nach dem Ende der Planungsphase** den Startspielermarker und bist dann ab diesem Rennen Startspieler.

Hinweis: Lasse diesen Aktionsmarker als Erinnerung vor dir liegen, bis du den Startspielermarker zu Beginn der Rennphase erhalten hast.





2.) RENNPHASE

Damit das eigentliche Rennen beginnen kann, führt jetzt noch folgende Vorbereitungen aus:

1. **Gebt den Startspielermarker weiter** (falls erforderlich)
2. **Deckt alle Zauberkarten auf**
3. **Mischt die Bewegungskarten**
4. **Beginnt das Rennen!**

2.1 GEBT DEN STARTSPIELERMARKER WEITER

Der Effekt „**Startspielermarker nehmen**“ wird nur von dem **obersten gelben Aktionsmarker mit dem „A“** ausgelöst. Hat jemand gerade diesen Marker vor sich liegen, **gebt den Startspielermarker** an ihn weiter (falls er ihn nicht schon hat). Dieser Spieler ist ab **sofort** der neue Startspieler.



Der Startspielermarker wird nicht sofort, sondern erst zu Beginn der Rennphase an den Spieler mit dem gelben Aktionsmarker mit dem „A“ weitergegeben.

2.2 DECKT ALLE ZAUBERKARTEN AUF

Zeit nachzusehen, welche Tricks ihr auf Lager habt, um das Rennen zu manipulieren! Deckt alle Zauberkarten auf, die auf die Einhörner gespielt wurden. Seht dann bei jedem Einhorn einzeln nach, ob **gegensätzliche Zauberkarten** ausliegen – also ein Paar aus 1 positiven und 1 negativen Zauberkarte mit **demselben Buchstaben in der oberen linken Ecke**. Die Effekte dieser Karten heben sich auf. **Werft** alle **Paare** aus gegensätzlichen Zauberkarten bei jedem Einhorn ab.

Seht dann nach, ob Effekte der verbleibenden Zauberkarten **sofort** angewendet werden müssen – z. B. von Karten, die die Gewinnquote verändern.

Wichtig: Auch wenn sich Gewinnquoten durch Zauberkarten verändert haben, wird der Fieber-Modus der Einhörner nicht sofort, sondern erst in der Ergebnisphase angepasst (siehe S. 18)!

Hinweis: Sobald ihr den Effekt einer Zauberkarte angewendet habt, werft sie ab.



Gegensätzliche Karten zeigen oben links denselben Buchstaben. Ihre Effekte heben sich gegenseitig auf. Werft sie daher ab, ohne ihre Effekte anzuwenden.

2.3 MISCHT DIE BEWEGUNGSKARTEN

Nehmt alle Bewegungskarten, **mischt** sie und legt sie als verdeckten Stapel auf das linke der beiden Felder neben der Gewinnquotentabelle.

2.4 BEGINNT DAS RENNEN!

Jetzt kann der Wettstreit beginnen! Ein Rennen besteht aus unterschiedlich vielen aufeinanderfolgenden **Renndurchgängen** (in der Regel 4 bis 7). Jeder Durchgang besteht aus **3 Phasen**:

1. Bewegungskarte aufdecken
2. Sprintwürfel werfen
3. Ziellinie überprüfen

Spielt so lange Renndurchgänge, bis alle Einhornfiguren **ins Ziel gekommen sind** und in der Rennplatzierungstabelle aufgestellt wurden.

1. BEWEGUNGSKARTE AUFDECKEN

Der Startspieler deckt die **oberste Karte** des Bewegungsstapels auf und legt sie offen zwischen den Stapel und die Gewinnquotentabelle. Danach führt ihr ihren Effekt aus: Jede Bewegungskarte zeigt pro Gewinnquote eine bestimmte **Anzahl an Bewegungen** (0 bis 4). Ein Einhorn mit der Gewinnquote „ x4“ bewegt sich also so viele Felder weit, wie auf der aktuellen Bewegungskarte in der Reihe auf Höhe „ x4“ angegeben.

Ihr könnt die Bewegungen der Einhörner in **beliebiger Reihenfolge** ausführen. Geht z. B. die Gewinnquotentabelle von oben nach unten durch oder die Rennstrecke von links nach rechts. Die Einhörner rennen aus Spielsicht aber **„gleichzeitig“**.



Beispiel: Ihr habt gerade die Bewegungskarte aus der Abbildung oben rechts aufgedeckt. Jetzt heißt es: Einhörner bewegen! Das grüne Einhorn rennt 2 Felder weit, das orangefarbene 3 Felder. Das blaue und gelbe Einhorn haben beide die Gewinnquote „ x4“ und rennen je 2 Felder weit. Die Reihe auf Höhe „ x5“ wird übersprungen, weil kein Einhorn diese Gewinnquote hat. Das lila Einhorn rennt schließlich 2 Felder weit und das rote Einhorn rennt trotz seiner Gewinnquote von „ x7“ ganze 3 Felder weit - leider noch zu wenig, um den Rückstand aufholen zu können.



2. SPRINTWÜRFEL WERFEN

Nachdem ihr alle Einhörner bewegt habt, wirft der Startspieler die 2 Sprintwürfel. Die gewürfelten Farben bestimmen, welche Einhörner noch je **1 Feld weiter** rennen (sofern sie noch auf der Rennstrecke sind). Einhörner, die im **aktuellen** Renndurchgang ins Ziel gekommen sind, können auch noch sprinten (wichtig für Gleichstände). Ignoriert aber Sprints für Einhörner, die in früheren Durchgängen bereits in der Rennplatzierungstabelle aufgestellt wurden.

Hinweis: Jedes Einhorn kann pro Renndurchgang nur 1x sprinten. Zeigen beide Würfel dieselbe Farbe, rennt das entsprechende Einhorn also trotzdem nur 1 Feld weit.

Hinweis: Einhörner sprinten nie rückwärts! Würden z. B. mehrere „Kaugummihufe“-Zauberarten dazu führen, dass ein Einhorn rückwärts sprintet, wird nur eine Kopie angewandt und die übrigen bleiben für spätere Sprints in diesem Rennen liegen.

3. ZIELLINIE ÜBERPRÜFEN

Habt ihr die Effekte der Bewegungskarte und Sprintwürfel ausgeführt und ein Einhorn hat die **Ziellinie erreicht oder überquert**, ist das Rennen für dieses Einhorn beendet. Stellt die Einhornfigur auf das oberste freie Feld der **Rennplatzierungstabelle** rechts neben der Gewinnquotentabelle.

Sind in **demselben Renndurchgang** mehrere Einhörner ins Ziel gekommen, wird das Einhorn **höher** platziert, das **am weitesten** über die Ziellinie hinaus gerannt ist.

Hinweis: Die Felder hinter der Ziellinie gelten als unendlich.

Gleichstände löst ihr nach den folgenden **Regeln** auf, um die Rennplatzierung festzulegen:

1. Bei Gleichstand **gewinnt** das Einhorn, dessen **Gewinnquotenmarker** weiter **oben** ist.
2. Ist die Gewinnquote der beteiligten Einhörner **gleich**, entscheidet der **Startspieler**, in welcher Reihenfolge sie ins Ziel kommen.

Stellt am Ende jedes Durchgangs Einhörner, die ins Ziel gekommen sind, entsprechend ihrer Platzierung in der **Rennplatzierungstabelle** auf.

3		@ X2
2		@ X3
3		@ X4
2		@ X5
2+1		@ X6
2+1		@ X7



Die Sprintwürfel zeigen die Symbole für das lila und rote Einhorn. Zusätzlich zu ihrer Bewegung sprinten beide daher noch jeweils 1 Feld weiter.



Im aktuellen Renndurchgang sind mehrere Einhörner ins Ziel gekommen. Sie alle werden in der Rennplatzierungstabelle aufgestellt. Das gelbe Einhorn ist am weitesten über die Ziellinie hinaus gerannt und belegt den 1. Platz. Das rote und grüne Einhorn stehen beide auf der Ziellinie. Keines von ihnen hat Zauberarten, die einen Gleichstand auflösen. Der grüne Gewinnquotenmarker ist aber weiter oben als der rote (Grün: „ x2“, Rot: „ x7“). Daher belegt das grüne Einhorn den 2. und das rote den 3. Platz. Nun deckt ihr eine weitere Bewegungskarte auf und spielt weiter Durchgänge, bis auch die anderen Einhörner ins Ziel gekommen sind.

3.) ERGEBNISPHASE

Ist das Rennen zu Ende, führt folgende Schritte aus:

1. Gewinne auszahlen
2. Ruhmsteuer zahlen
3. Gewinnquoten anpassen
4. Fieber-Modus anpassen
5. Neue Verträge aufdecken
6. Rennenanzeiger verschieben

3.1 GEWINNE AUSZAHLEN

Nun wird es Zeit, euer hartverdientes Geld zu kassieren! Beginnend beim Startspieler seht im Uhrzeigersinn nach, ob ihr eure Wetten **gewonnen** oder verloren habt. Gold 🟡, das ihr als Einsatz für **verlorene** Wetten verwendet habt, müsst ihr **sofort** an die Bank **abgeben**.

Gewinnt ihr eine Wette, erhaltet ihr Gold 🟡 abhängig von der **Art der Wette** (Siegwette oder Frühe/Späte Platzwette) und eurem **Einsatz in Gold** 🟡 (siehe S. 9). Zusätzlich nehmt ihr euch je nach **Art der Wette Ruhm** 🍀 von der Bank (5 🍀 für Siegsetten, 3 🍀 für Frühe Platzsetten und

2 🍀 für Späte Platzsetten). Seht nach, ob Aktionsmarker, Verträge und/oder Einhornkarten **positive** oder **negative Auswirkungen** darauf haben, wie viel Gold 🟡 und Ruhm 🍀 ihr erhaltet.

Nehmt euch **euren Bonus**, wenn euer Einhorn es auf den 1., 2. oder 3. Platz geschafft hat (siehe Seite 8).

Wenn ihr alle fertig seid, legt alle Wett- und Aktionsmarker - einschließlich „gelagerter“ Wettmarker auf Vertragskarten - wieder zurück auf ihre Felder auf dem Spielbrett.

3.2 RUHMSTEUER ZAHLEN

Die Fabelwelt ist ein Ort voller Stolz und Neid. Verzeichnet ihr Erfolge, steigt unweigerlich auch euer Lebensstandard. Dabei fällt die sogenannte **„Ruhmsteuer“** an.

Am Ende jeder Runde, nachdem ihr den Ruhm 🍀 für das aktuelle Rennen erhalten habt, muss jeder von euch **so viel Gold** 🟡 **an die Bank abgeben, wie er aktuell 🍀-Marker hat.**

Auf euren Vertragskarten abgebildeter 🍀 wird bei der Ruhmsteuer **nicht** berücksichtigt!

Hinweis: Mit den nächsten 3 Schritten bereitet ihr die nächste Runde vor. Nach dem 4. und damit letzten Rennen des Spiels überspringt ihr sie einfach.

ELFENMAFIA-DARLEHEN AUFNEHMEN

Ihr könnt jederzeit bei der Elfenmafia ein Darlehen aufnehmen: Nehmt euch 20 🟡 von der Bank und legt eine Darlehenskarte vor euch ab (die Seite mit 1 Goldsack oben). Zwar habt ihr dann für den Moment mehr Gold, aber ihr müsst das Darlehen später mit Zinsen zurückzahlen! Die Darlehenskarte erinnert euch daran, dass die Elfenmafia am Ende des Spiels ihr Geld mit Zinsen zurückfordert – je Darlehen 25 🟡 (siehe Seite 20). Falls ihr ein zweites Darlehen braucht, dreht die Karte einfach auf die Seite mit 2 Goldsäcken.

Ein Elfenmafia-Darlehen aufzunehmen, zählt nicht als Aktion. Ihr könnt dies jederzeit in der Planungsphase machen und müsst es im Schritt „Ruhmsteuer zahlen“ machen, wenn ihr nicht genug Gold habt.





3.3 GEWINNQUOTEN ANPASSEN

Bevor ihr die nächste Runde beginnt, müsst ihr die **Gewinnquoten** aller Einhörner **anpassen**. Beginnt bei dem Einhorn, das im aktuellen Rennen den 1. Platz gemacht hat, und passt von oben nach unten die Gewinnquoten wie folgt an:

- Ist das Einhorn **höher** platziert als sein Gewinnquotenmarker, verschiebt seinen Marker auf der Tabelle **1 Reihe nach oben**.
- Ist das Einhorn **niedriger** platziert als sein Gewinnquotenmarker, verschiebt seinen Marker auf der Tabelle **1 Reihe nach unten**.
- Ist das Einhorn **auf derselben Höhe** platziert wie sein Gewinnquotenmarker, verschiebt ihr seinen Marker auf der Tabelle **nicht**.



Das rote Einhorn hatte eine Gewinnquote von „x3“. Da es den 1. Platz belegt hat, verschiebt ihr seinen Gewinnquotenmarker 1 Reihe nach oben auf „x2“. Da das blaue Einhorn, ebenfalls mit „x3“, Zweiter wurde, verändert sich seine Gewinnquote nicht. Das lila Einhorn mit „x6“ wurde Dritter. Trotz der zwei Reihen Unterschied verschiebt ihr seinen Marker nur 1 Reihe nach oben. In der nächsten Runde hat es also die Gewinnquote „x5“.

Der gelbe Favorit mit „x2“ wurde sabotiert und nur Vierter. Trotzdem rutscht sein Marker nur 1 Reihe nach unten auf „x3“.

3.4 FIEBER-MODUS ANPASSEN

Nachdem ihr die Gewinnquoten angepasst habt, seht nach, welches Einhorn das nächste Rennen über im **Fieber-Modus** ist.

Hinweis: Nach jedem Rennen verfällt mindestens 1 Einhorn in den Fieber-Modus – zu erkennen an der Fieber-Seite der Einhornkarte.

Seht auf der Gewinnquotentabelle nach, welches das „**langsamste**“ Einhorn ist, also das mit den niedrigsten Gewinnchancen und damit der höchsten Gewinnquote. Dreht seine Einhornkarte auf die **Fieber-Seite** mit der Diskokugel und alle anderen Einhornkarten wieder auf die **normale Seite** mit den Wolken.

Hinweis: Wenn ein Einhorn im Fieber-Modus ist, jetzt aber nicht mehr die niedrigste Position auf der Gewinnquotentabelle hat, dreht ihr in diesem Schritt der Ergebnisphase seine Einhornkarte wieder auf die normale Seite.

Teilen sich 2 oder mehr Einhörner die Position als „langsamstes“ Einhorn, verfällt **jedes davon** in den Fieber-Modus. Dreht alle ihre Einhornkarten um.



Nachdem ihr die Gewinnquoten angepasst habt, hat das lila Einhorn, das im Fieber-Modus ist, nun nicht mehr die niedrigsten Gewinnchancen. Dreht seine Einhornkarte auf die normale Seite. Grün und Orange teilen sich mit „x6“ die Position als „langsamstes“ Einhorn. Sie verfallen beide in den Fieber-Modus, also dreht ihr ihre beiden Einhornkarten auf die Fieber-Seite.

3.5 NEUE VERTRÄGE AUFDECKEN

Werft alle übrigen Vertragskarten **ab**, die nicht gekauft wurden. **Deckt 3 neue Vertragskarten** auf und legt sie auf die 3 entsprechenden Felder auf dem Spielbrett. Dies sind die verfügbaren Vertragskarten für die nächste Runde.



Werft am Ende jeder Runde alle noch auf dem Spielbrett liegenden Vertragskarten ab. Legt dann jeweils 1 neue Vertragskarte vom Stapel auf die 3 Felder.

3.6 RENNENANZEIGER VERSCHIEBEN

Schiebt den **Rennenanzeiger** auf das nächste Feld. Liegt er bereits auf dem 4. Feld, ist das Spiel vorbei.





SPIELENDE

Nach dem **4. Rennen** wird der Gewinner der Grandiosen Regenbogen-Rennen gekürt! Führt dazu der Reihe nach folgende Schritte aus:

ZAHLT EURE DARLEHEN ZURÜCK

Falls ihr Elfenmafia-Darlehen aufgenommen habt, müsst ihr pro Darlehen **25 Gold** 🟡 an die Bank **abgeben**. Legt dann die Darlehenskarte ab (oder dreht sie auf die Seite mit 1 Goldsack).

Habt ihr nicht genug Gold 🟡, um alle Darlehen zurückzuzahlen, lasst alle **nicht zurückgezahlten Darlehenskarten** vor euch liegen. Das ist wichtig für die Schlusswertung (siehe unten).

ZÄHLT EUREN RUHM 🍀

Wenn ihr noch Gold 🟡 in eurem Vorrat habt, **tauscht** es in 🍀 um: Nehmt euch 1 🍀-Marker für je 20 🟡, die ihr an die Bank abgibt. Behaltet übriges Gold. Zählt dann all eure 🍀-Marker und addiert die auf euren **Vertragskarten** abgebildeten 🍀.

KÜRT DEN GEWINNER!

In der manipulativen Welt des Einhornrennens ist Ruhm 🍀 alles, was zählt. Der ruhmreichste unter

euch gewinnt die Grandiosen Regenbogen-Rennen – es sei denn, er hat Schulden bei der Elfenmafia und kann nicht alle seine Darlehen zurückzahlen ... Selbst die aufrichtigsten Elfen sind missgünstig und streuen gerne Gerüchte. Kaum auszumalen, wie schlecht die Zwieligtesten unter ihnen hinter eurem Rücken von euch sprechen könnten. Ein einziges schlechtes Wort von einem Elf kann den Ruf eines noch so angesehenen Einhornflüsterers für immer ruinieren!

Der Spieler mit den **wenigsten nicht zurückgezahlten Darlehen** gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit dem **meisten Ruhm** 🍀! Herrscht immer noch Gleichstand, entscheidet das **meiste Gold** 🟡. Seid ihr dann immer noch gleichauf, gibt es zwei „Goldene Hörner“!

Manuela und Simone haben beide keine nicht zurückgezahlten Darlehen. Manuela hat 17 🍀, Simone nur 15 🍀. Daher gewinnt Manuela und Simone wird Zweite!

Tim hat 18 🍀 (mehr als Manuela!), aber auch 1 nicht zurückgezahltes Darlehen. Also ist er nur Dritter.

Für Laura und Peer geht es nur noch um den 4. Platz. Beide haben 2 nicht zurückgezahlte Darlehen und 14 🍀. Laura hat allerdings noch 5 🟡, Peer nur 2 🟡. Damit wird Laura Vierte und Peer Letzter.

CREDITS

Autoren: Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino
 Illustration: Giulia Ghigini
 Entwicklung: Laura Severino, Renato Sasdelli, Hjalmar Hach
 Künstlerische Leitung: Lorenzo Silva
 Grafikdesign: Noa Vassalli, Rita Ottolini
 Spielregel: Alessandro Pra', Renato Sasdelli
 Redaktion: William Niebling, Alessandro Pra'
 Projektleitung: Laura Severino
 Produktionsleitung: Flavio Mortarino, Renato Sasdelli

DEUTSCHE AUSSGABE

Übersetzung: Lisa Prohaska
 Layout: Annika Brüning
 Redaktion: Sabine Machaczek
 Herausgeber: Heiko Eller-Bilz
 Besonderer Dank an:
 Manuela Fendt,
 Peer Lagerpusch,
 Tim Leuftink

