

## Einhorn Glitzerglück

### Spielesammlung

9  
Spiele



#### セット内容

ゲームボードx1枚 [表面:雲の国] [裏面:雲のお庭]



[裏面:雲のお庭]



回転盤x1台



プレイボードx4枚 [表面:虹] [裏面:まくら]



シンボルサイコロx1ヶ  
雲のサイコロx1ヶ



ドミノカードx28枚



プレイカードx48枚



シンボルタイルx5枚



クリスタル・大x28ヶ (7色各4ヶ)



ギフトチップx12枚



雲チップ・小x12枚



クリスタル・小x50ヶ



雲チップ・大x12枚



ユニコーンx4匹



ウサギx4匹



ロザリーちゃんx1匹  
(赤ちゃんユニコーン)



02

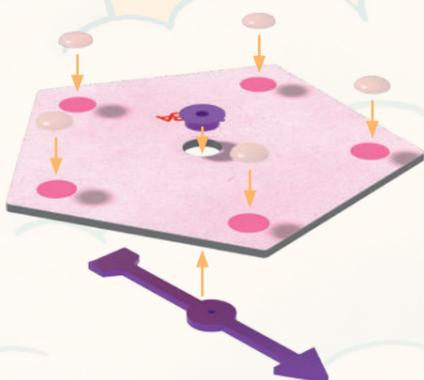
最初に下図のように組立てましょう。

※内容物を分類して収納できます。



#### 回転盤の組立て方

裏面の矢印の部分に滑り止めを貼り付けます。



03

#### すごろくゲーム 2~4人・3才~

#### ゲーム1 雲の上でかけっこ

雲の国から焼きたてマフィンのおいしい香りが漂ってます。ユニコーンとウサギ達がパビリオンの周りを走り回っています。最初に自分の色の雲に着いた人がマフィンをもらえます!

#### 用意するもの

ゲームボード[表面:雲の国]/ユニコーンx4匹  
ウサギx4匹/シンボルサイコロx1ヶ

#### ゲームの準備

ゲームボードを机の中央に置きます。各プレイヤーは同じ色のユニコーンとウサギを選び、2匹とも同じ色のスタートに置きます。サイコロを用意すれば準備完了。

#### 遊び方

時計回りの順番で進めます。一番最近、ユニコーンをなでたプレイヤーから始めます。自分の番になったらサイコロを振りましょう。

ゴール



スタート

#### サイコロの目は何を示しましたか?



#### シンボルマーク

自分のユニコーンかウサギのどちらかを、シンボルの示す一番近い空いているマスまで移動させます。



#### 四つ葉のクローバー

クローバーが描かれている一番近い空いているマスまで動かし、もう一度サイコロを振ることができます。

続いて次の番のプレイヤーがサイコロを振り同様に進めます。

#### その他のルール

- ・時計回りにマスを進みます。
- ・虹がかかっているマスに止まった場合は、反対側のマスまで移動できます。反対側のマスに他の人の駒が止まっている場合は、次の空いているマスへ移動させます。
- ・他の人の駒がすでに止まっているマスには止まりません。
- ・次の空いているシンボルのマスまで移動させます。
- ・自分の色のゴールのマスには他の人は止まりません。
- ・サイコロが示すシンボルのどのマスも空いていない場合は、動かすことはできません。

#### ゲームの終了

最初に雲の国を時計回りに一周し、ゴール地点の2つのマスにユニコーンとウサギを移動させることができたプレイヤーが勝者です。

#### バリエーションルール

他の人の駒がすでに止まっているマスに止まる場合、その駒を相手のスタート地点に戻します。ゴール地点の2つのマスは例外です。



04

すごろくゲーム  
2~4人・4才~

### ゲーム2 虹のプレゼントレース

プレゼントをお友達に配るとき、笑顔がみられて自分も嬉しくなっちゃいますね。お友達のうち(黄色い雲)を訪問して、プレゼントを配りながらボードの七色の虹の結晶を集め、虹を完成させましょう!

#### 用意するもの

ゲームボード[裏面:雲のお庭]/ユニコーンx4匹  
ウサギx4匹/クリスタル・大x28枚(7色各4枚)  
虹ボード[プレイボード表面]x4枚  
ギフトチップx12枚/雲のサイコロx1ヶ



#### ゲームの準備

ゲームボードを机の中央に置きます。各プレイヤーは虹ボードを手元に置きます。ギフトチップを均等に分け、虹ボードの雲の上に置きます。同じ色のユニコーンとウサギを選び、ユニコーンはゲームボードの中央のスタート地点に置き、ウサギをギフトチップの隣に置きます。こうすることで自分のユニコーンの色がすぐにわかります。クリスタルをピンクの雲のマスに描かれている絵に合わせて配置します。余ったボードや駒があれば箱に戻し、サイコロを用意すれば準備完了。

#### 遊び方

時計回りの順番で進めます。一番最近、虹を見たプレイヤーから始めます。自分の番になったらサイコロを振りましょう。

#### サイコロの目は何を示しましたか?



#### 雲の目(1~3)

出た目の数まで好きな方向へ動かせます。(使い切らなかった歩数を持ち越すことはできません。)

#### 星のマーク

好きなマスまで動かせます。

※一つのマスには複数のユニコーンが止まることができます。

#### どのマスに止まりましたか?

- ・**ピンクの雲のクリスタルマス**  
まだ集めていない色のクリスタルがあれば、虹ボードの虹の上に置きます。必要な色のクリスタルがない場合は、何もせずにそのマスに止まります。
- ・**黄色い雲のフレンドマス**  
この友達にあなたのギフトチップを1つあげます(置きます)。すでにギフトチップが置かれている場合は、何もせずにそのマスに止まります。
- ・**虹のかかっている雲のマス**  
反対側のマスまで移動できます。
- ・**白い雲のマス**  
何もせずにそのマスに止まります。

続いて次の番のプレイヤーがサイコロを振り同様に進めます。

#### ゲームの終了

最初にギフトチップをすべて配り、7色のクリスタル全てを集めたプレイヤーが勝者です。

総合合せ  
2~4人・3才~

### ゲーム3 ドミノユニコーン

今日も雲の国は心地よい一日です。ドミノロードをつなげて列を作り、クリスタルを集めましょう。一番多くクリスタルを持っているのは?

#### 用意するもの

ドミノカードx28枚/クリスタル・小x50ヶ

#### ゲームの準備

ドミノカードを裏向きでよく混ぜ、2つまたは3つの山札を作ります。山札からカードを1枚めくり、表向きにして机の中央に置きます。これがドミノの列のスタートカードです。クリスタルを用意すれば準備完了。



#### 遊び方

時計回りの順番で進めます。今日一番、雲の結晶のように輝いているプレイヤーから始めます。自分の番になったら、好きな山札から一番上のカードをめくります。

#### めくったカードに描かれていた友達は何?

#### ●めくったカードと場のカードに同じ友達がいた場合

素晴らしい! 同じ友達が隣り合うように、めくったカードをスタートカードにつなげます。

**クリスタルを受け取るのを忘れないで!**  
カードをつなぐことができたなら、新しく置いたカードに表示されている数のクリスタルを獲得できます。



●めくったカードと場のカードに同じ友達がいない場合は、めくったカードは表向きにして手元に置きます。次の番ではもっと運が良くなるかもしれません。

続いて次の番のプレイヤーと交代します。



#### !重要!

自分の番になったら、最初に自分の手元のカードが、場のカードの列の端につなげられるかを確認します。つなげられる場合はそのカードをつなげます。手元のカードが複数枚ある場合、可能な限りつなげることができます。その後、山札からカードを引くことはできません。自分の手元にあるカードがつなげられない場合は、山札からカードを1枚引き、つなげられる場合はつなぎます。

#### ゲームの終了

全員がカードを置けなくなった時点でゲーム終了です。クリスタルが一番多く持っているプレイヤーが勝者です。

#### ヒント:

クリスタルを数えるのが難しい場合は、クリスタルを1つずつ並べて長さを比べましょう。一番長い列のプレイヤーが勝者です。



総合合せ  
2~4人・4才~

### ゲーム4 くるくるユニコーン

旋風が雲原を駆け抜け、回転盤の針がくるくと動き出します。同じ友達を重ねることができれば、ご褒美にクリスタルがもらえます。一番多くクリスタルを持っているのは?

#### 用意するもの

ドミノカードx28枚/クリスタル・小x50ヶ  
回転盤x1台

#### ゲームの準備

回転盤を机の中央に置きます。ドミノカードを裏向きでよく混ぜ、回転盤の5辺に1枚ずつ表向きで並べ、各プレイヤーに**3枚ずつ配ります**。残りは裏向きのまま山札とします。配られたカードは表向きで手元に置きます。クリスタルを用意すれば準備完了。



#### 遊び方

時計回りの順番で進めます。一番最近、メリーゴーランドに乗ったプレイヤーから始めます。自分の番になったら回転盤が滑らないように注意しながら、針を回しましょう。針が差したカードに描かれた友達と、自分の手元のカードを比べてみましょう。

#### 針が差したカードと自分の手元のカードに同じ友達がいますか?

- **はい!** ラッキーです、針が差すカードの上に、自分のカードを重ねます。重ねたカードと手元のカードに同じ友達がいたら、さらに続けて置くことができます。



- **いいえ!** 残念ながら、同じ友達はいませんでした。山札からカードを1枚引きます。引いたカードと針が差すカードに同じ友達がいたら、すぐにそのカードを差されたカードの上に重ねることができます。重ねたカードと手元のカードに同じ友達がいたら、さらに続けて置くことができます。山札から引いたカードも同じ友達がいない場合は、手元に置きます。

#### クリスタルを受け取るのを忘れないで!

カードを重ねる度に、重ねたカードに表示されている数のクリスタルを獲得できます。

続いて次の番のプレイヤーと交代します。

#### ゲームの終了

山札が無くなると、最後の山札を引いたプレイヤー以外が1回ずつ針を回して終了とします。クリスタルが一番多く持っているプレイヤーが勝者です。同点の場合は複数人の勝者となります。

メモリーゲーム  
2~4人・3才~

### ゲーム5 おさんぼメモリー

ユニコーンたちは雲の国で一日中遊んでいました。おうちに帰ろうとしましたが、彼らのおもちゃがどこかにいってしまいました。おもちゃを見つけるのを手伝ってください! 探している物を見つけた人にはご褒美としてプレゼントが贈られます。誰が最初に必要な数のプレゼントを集められるでしょう?

#### 用意するもの

雲チップ・小x12枚/雲チップ・大x12枚  
ロザリーちゃんx1匹/ギフトチップx12枚  
雲のサイコロx1ヶ

#### ゲームの準備

小さな雲チップを裏返してよく混ぜ、机の中央に3x4の列で裏向きで並べます。次に大きな雲チップもよく混ぜ、小さな雲チップの周りに表向きで並べます。赤ちゃんユニコーンのロザリーちゃんを好きな大きな雲チップの上に置きます。ギフトチップと雲のサイコロを用意すれば準備完了。



#### 遊び方

時計回りの順番で進めます。一番最近、プレゼントをもらったプレイヤーから始めます。自分の番になったらサイコロを振りましょう。

#### サイコロの目は何を示しましたか?



#### 雲の目(1~3)

出た目の数だけロザリーちゃんを時計回りの方向に動かします。

#### 星のマーク

ロザリーちゃんを好きなマスまで動かせます。

続いて、小さな雲チップを1枚めくりましょう。

めくったチップの絵は、ロザリーちゃんのいる大きな雲チップの絵と一致しましたか?

- **はい** 素晴らしい! ロザリーちゃんがギフトチップを1枚くれました。ギフトチップを受け取り、めくった小さな雲チップを裏返します。

- **いいえ** 残念! でも、もう一度チャンスがあります。別の小さな雲チップをめくりましょう。もし一致したら、ギフトチップをもらえますが、失敗したら残念ながら、何ももらえません。めくった2枚の小さな雲チップを裏返します。

続いて次の番のプレイヤーと交代します。

#### ゲームの終了

人数に応じて集めるギフトチップの数を調整します。最初に規定数のギフトチップを集めたプレイヤーが勝者です。[2人=6枚 / 3人=4枚 / 4人=3枚]



メモリーゲーム  
2~4人・3才~

ゲーム6 おさんぽメモリー

ユニコーンたちは雲の国で一日中遊んでいました。おうちに帰ろうとしましたが、彼らのおもちゃがどこかにいってしまいました。おもちゃを見つけるのを手伝ってください! 探している物を見つけた人にはご褒美としてプレゼントが贈られます。誰が最初に必要な数のプレゼントを集められるでしょう?

用意するもの

雲チップ・小x12枚/雲チップ・大x12枚  
ロザリーちゃんx1匹/ギフトチップx12枚  
雲のサイコロx1ヶ

ゲームの準備

小さな雲チップを裏返してよく混ぜ、  
机の中央に3x4の列で裏向きで並べます。  
次に大きな雲チップもよく混ぜ、  
小さな雲チップの周りに表向きで並べます。  
赤ちゃんユニコーンのロザリーちゃんを好きな  
大きな雲チップの上に置きます。  
ギフトチップと雲のサイコロを用意すれば準備完了。



遊び方

時計回りの順番で進めます。一番最近、プレゼントをもらったプレイヤーから始めます。自分の番になったらサイコロを振りましょう。

サイコロの目は何を示しましたか?



雲の目 (1~3)

出た目の数だけロザリーちゃんを時計回りの方向に動かします。



星のマーク

ロザリーちゃんを好きなマスまで動かせます。

続いて、小さな雲チップを1枚めくりましょう。

めくったチップの絵は、ロザリーちゃんのいる大きな雲チップの絵と一致しましたか?



- はい 素晴らしい! ロザリーちゃんがギフトチップを1枚くれました。ギフトチップを受け取り、めくった小さな雲チップを裏返します。

- いいえ 残念! でも、もう一度チャンスがあります。別の小さな雲チップをめくりましょう。もし一致したら、ギフトチップをもらえますが、失敗したら残念ながら、何ももらえません。めくった2枚の小さな雲チップを裏返します。

続いて次の番のプレイヤーと交代します。

ゲームの終了

人数に応じて集めるギフトチップの数を調整します。  
最初に規定数のギフトチップを集めたプレイヤーが勝者です。

- 2人=6枚
- 3人=4枚
- 4人=3枚



バランスゲーム  
2~4人・5才~

ゲーム7 ぐらぐらクリスタル

ウサギとロザリーちゃんは、できるだけ多くの雲の結晶をトレイに載せて運びたい。結晶を一つも落とさずにトレイに載せられるのは誰かな?

用意するもの

ウサギx4匹/ロザリーちゃんx1匹/シンボルサイコロx1ヶ  
雲のサイコロx1ヶ/シンボルトイルx5枚/クリスタル・大x28ヶ  
クリスタル・小x50ヶ/ユニコーン (ピンク) x1匹

ゲームの準備

ロザリーちゃんと4匹のウサギを、机の中央に手のひら2つ分くらい  
離して置き、それぞれの上にシンボルトイルを置きます。  
各プレイヤーは、1色の大きなクリスタル4個と、小さなクリスタルを  
人数に応じて次の数だけ手に取ります。(2人=各10ヶ/3人=各8ヶ/4人=各6ヶ)  
残ったクリスタルは箱に戻します。2種類のサイコロを用意すれば準備完了。

遊び方

時計回りの順番で進めます。片足で一番長く立っているプレイヤーから始めます。  
スタートの目印としてそのプレイヤーの前にユニコーンを置きましょう。  
自分の番になったら2種類のサイコロを同時に振りましょう。

雲のサイコロの目は何を示しましたか?



雲の目 (1~3)

出た目の数の自分のクリスタルを手に取ります。



星のマーク

1~3ヶの好きな数の自分のクリスタルを手に取ります。

ヒント:クリスタルの大きさは関係ありません、好きな方を選びましょう。



シンボルサイコロの目は何を示しましたか?

・シンボル 同じシンボルトイルの上に  
選んだクリスタルを置きましょう。

・四つ葉のクローバー 好きなシンボルトイル  
の上に選んだクリスタルを置きましょう。



クリスタルを1つも落とすことなく、全て積み上げることができましたか?

- はい : よくできました!
- いいえ: 残念! 落としてしまったクリスタルの中から、積もうとした数のクリスタルだけ引き取ります。それ以上崩してしまった場合は箱に戻しましょう。

続いて次の番のプレイヤーがサイコロを振り同様に進めます。

ゲームの終了

誰かが全てのクリスタルをシンボルトイルの上に落とさずに置き、最初のプレイヤー (ユニコーンが置かれている場所) まで順番が戻った時点でゲーム終了です。(そうすることで、みんなが同じ回数だけチャレンジできます。)  
全てのクリスタルを積んだプレイヤーが勝者です。複数いる場合は複数人の勝者とします。

10

絵・色合わせ  
2~4人・4才~

ゲーム8 マウマウユニコーン

雲の国でも雨が降ることがあります。ユニコーンは雨が降っていると何をしているのでしょうか? 彼らはカードゲームで遊んでいます。一緒に参加しましょう! 最初に手持ちのカードを全て使い切ったプレイヤーの勝ち。

用意するもの

プレイカードx48枚 (11種4色各1枚+4枚) /ギフトチップx5枚

ゲームの準備

すべてのカードを裏向きでよく混ぜて、  
5枚ずつカードを配ります。  
残りは裏向きのまま山札とします。  
山札の一番上をめくって横に置きます。  
ギフトチップを用意すれば準備完了。



遊び方

時計回りの順番で進めます。最年少のプレイヤーから始めましょう。  
自分の番になったら下記の「大切なポイント」に従ってカードを出します。



大切なポイント:

- 手持ちのカードの中から、場のカードと同じ色か同じ友達のカードを出します。(例外:ラッキーユニコーン - スペシャルカード参照)
- 出せるカードがない場合は山札から1枚取ります。取ったカードはその場では出せません。
- 山札が無くなれば、場のカードの一番上はそのままで、残りのカードをよく混ぜ新しい山札をつくります。

続いて次の番のプレイヤーと交代します。

スペシャルカード:ラッキーユニコーン

場のカードに関係なく出せるカードで、色を変えることができます。  
次のプレイヤーが出す色を言いましょ。



ラウンドの終了

手札が最後の1枚になると「ヒヒーン!」と鳴きましょう。  
最後のカードを出すときは、「ヒヒーン!ヒヒーン!」と2回鳴いてカードを置きましょう。  
そのプレイヤーはギフトチップを1枚受け取ります。

ゲームの終了

何ラウンドか行い、最初に2枚のギフトチップを集めたプレイヤーが勝者です。



グルーピング  
2~4人・5才~

ゲーム9 友達集め

ユニコーンと友達は、たくさんの冒険をしてきました。今日は写真を見ています。いっぱいあるのでどれとどれが同じ写真か揃えてあげましょう。  
上手に並べたプレイヤーの勝ち!

用意するもの

プレイカードx48枚 (11種4色各1枚+4枚) /ギフトチップx5枚

ゲームの目的

場から1枚取り、手札で友達 (絵柄) グループを作ります。  
できたグループは自分の前に並べます。  
他のグループに加えたりしながら、手札を出し切ろう。

ゲームの準備

すべてのカードを裏向きでよく混ぜて、  
5枚ずつカードを配ります。  
残りは裏向きのまま山札とします。  
山札からオープンカードとして表向きで3枚並べます。  
ギフトチップを用意すれば準備完了。



遊び方

時計回りの順番で進めます。一番最近、手品を見たプレイヤーから始めます。  
最初に他のプレイヤーから見えないように手札を同じ友達グループに分けましょう。  
自分の番になったら、山札かオープンカードから1枚取ります。  
※オープンカードから取った場合は、山札から1枚補充して常に3枚に戻しましょう。

下記のどちらかを選択します。

- ①手札の中で色は関係なく同じ友達で2枚、または3枚か4枚のグループができると、グループカードとして自分の前に並べます。1回に何グループ並べても構いません。
- ②グループカードは出さずに、手札の中で同じ友達のグループがあれば、一致するカードをそのグループに追加します。(自分のグループでも他のプレイヤーのグループでも可能です。)

スペシャルカード:ラッキーユニコーン

どの友達の代わりにもなるので、グループを作ることができます。  
すでにグループカードで使用されている場合、自分の番の時に手札にそのグループと同じ友達カードがあれば、一致するカードをグループに追加して、ラッキーユニコーンを引取ることができます。  
引取ってすぐに使用する必要はありません。



カードを出すことができなくなれば、次の番のプレイヤーと交代します。

ラウンドの終了

最初に下記のどちらかを行ったプレイヤーがギフトチップを1枚受け取ります。

- ①手札を全て出し切る
- ②5つのグループを完成させる (例:「2枚x3組」+「3枚x1組」+「4枚x1組」)

ゲームの終了

何ラウンドか行い、最初に2枚のギフトチップを集めたプレイヤーが勝者です。

