



Przygotowanie gry

2 oraz 3 graczy: pierwszy gracz umieszcza figurkę jednorożca na swoim polu zoo.

4 graczy: pierwszy oraz trzeci gracz umieszczają po jednej figurce jednorożca na swoich polach zoo.

Przebieg gry

Jeśli w momencie odrzucenia płytki masz na swojej planszy jednorożca, **musisz przestawić go** na planszę gracza po swojej lewej stronie. Jeśli dany gracz ma już na swojej planszy jednorożca, figurkę przestaw na planszę następnej osoby w kolejności. Żaden gracz nie może mieć na swojej planszy dwóch jednorożców.

Figurkę jednorożca ustaw na **pustym polu przecznicy** (takim, na którym nie ma płytki) albo na **polu przecznicy z płytką**. Jednorożca nie można ustawić na polu zoo, na

polu wejścia ani na płytce, na której znajduje się inna figurka zwierzęcia. Kiedy ustawisz jednorożca na pustym polu przecznicy z symbolem akcji, możesz od razu wykonać daną akcję. Nie możesz w ten sposób wykonywać akcji z ciemnych pól wymagających spełnienia określonego warunku. Jeśli ustawisz jednorożca na płytce, to nie wykonujesz przedstawionej na niej akcji.

Możesz zdecydować, że najpierw ustawiasz jednorożca, aby wykonać akcję, albo najpierw wykonujesz specjalny ruch swoimi zwierzętami, a dopiero po nim przestawiasz jednorożca. Jedną z tych czynności musisz zakończyć przed rozpatrzeniem drugiej.

Jednorożec może być poruszany przy pomocy zwykłego ruchu. Figurka jednorożca może wejść na puste pole, ale nigdy nie może wejść na pole zoo ani na pole wejścia. Na polu z jednorożcem nie może znajdować się żadne inne zwierzę. Jednorożec na pustym polu przecznicy blokuje na nim możliwość dokładania płytek.