

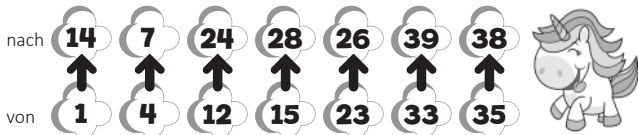
## Leiterspiel 🧑‍🦰 5+ | 🧑‍🦰 2-4 | ⌚ 10'

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Würfel

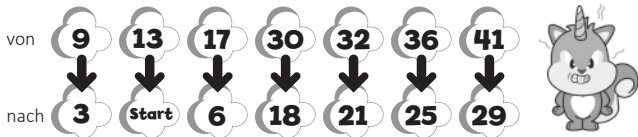
Bei diesem einhorntastischen Brettspiel geht es hin und her und auf und ab!  
Habt ihr Lust auf eine Partie? Dann mal los!

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur in unterschiedlicher Farbe und stellt sie auf das Startfeld. Der größte Einhorn-Fan beginnt und würfelt. Danach geht es reihum weiter. Jeder Spieler rückt mit der Spielfigur um so viele Felder vor, wie die Würfelzahl anzeigt. Auf einem Feld können beliebig viele Figuren stehen, ein „Schlagen“ der gegnerischen Figuren gibt es nicht. Landet eine Spielfigur auf einer Regenbogen-Leiter oder einem Blitz, geht es hinauf oder hinunter.

**Glück gehabt! Auf diesen Feldern geht es die Regenbogen-Leiter hinauf:**



**Oh nein! Auf diesen Feldern befördert der Blitz die Spielfigur hinunter:**



Wer zuerst den Regenbogen erreicht ist am Ziel und somit Sieger des Spiels.

## Wer hat die 6 ...? 🧑 6+ | 👥 2-4 | ⌚ 15'

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

Dieses spannende und interessante Brettspiel für Kinder, Erwachsene und Einhorn-Fans ist ganz einfach zu spielen. Jeder Spieler nimmt sich 4 Spielfiguren einer Farbe und stellt sie in den farblich passenden Kreis. Anschließend wird solange abwechselnd gewürfelt, bis jemand eine 6 wirft. Dieser Spieler darf beginnen und startet das Rennen, die eigenen 4 Spielfiguren möglichst schnell einmal um das Spielfeld herum auf den Blumenweg der eigenen Farbe in Sicherheit zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander einmal gewürfelt. Jeder Spieler zieht dann mit einer beliebigen Figur seiner Farbe die gewürfelte Punktzahl weiter. Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld, so muss der andere Spieler seine Figur aus dem Spiel nehmen und damit erneut den langen Marsch um das ganze Spielfeld antreten. Ist ein Feld durch eine eigene Spielfigur besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden und der Spieler muss mit einer anderen seiner Figuren weiterziehen. Eigene und fremde Spielfiguren dürfen grundsätzlich übersprungen werden. Tipps, um das Spiel noch spannender zu machen:

- ♥ Nach einer geworfenen 6 darf man noch einmal würfeln.
- ♥ Beim Einzug in den eigenen Blumenweg muss genau die erforderliche Punktzahl gewürfelt werden.
- ♥ Die Spieler dürfen ihre einzelnen Spielfiguren erst nach dem Wurf einer festgelegten Zahl ins Spiel bringen (z. B. die 1, 3 oder 6).

Wer als Erster alle 4 Spielsteine auf den Blumen in Sicherheit gebracht hat, gewinnt das Spiel.

