



Lotti Karotti

Einhorn-Edition

4+



Wolken-Wettlauf zum magischen Kristall! Im Einhorn-Traumland findet das alljährliche Wettrennen zum magischen Kristall statt. Ihr seid mit euren Einhörnern bereit, endlich eure Zauberkraft zu erhalten. Hüpf mit ihnen über die Wolkenfelder. Aber gebt gut acht, denn der Weg hinauf hält einige Prüfungen bereit. Immer mal wieder müsst ihr den magischen Kristall drehen. Dadurch öffnen sich plötzlich Löcher, in die eure Einhörner hineinfallen können. Lasst euch nicht beirren und erreicht mit einer eurer Einhorn-Spielfiguren zuerst den Platz oben auf dem Kristall!

Inhalt

- 1 Wolken-Berg (Hügel mit Löchern)
- 1 magischer drehbarer Kristall
- 16 Einhorn-Spielfiguren in vier Farben
- 48 Aktionskarten



Ravensburger

Vorbereitung

- Stellt den Wolken-Berg in die Tischmitte und steckt den magischen Kristall auf die Spitze.
- Alle von Euch nehmen sich vier Einhorn-Spielfiguren einer Farbe und stellen sie vor sich hin. Spielen nur zwei oder drei von euch mit, legt ihr die übrigen Einhorn-Spielfiguren zurück in die Schachtel.
- Mischt die Aktionskarten und legt sie in einem Stapel mit der Bildseite nach unten neben den Wolken-Berg.

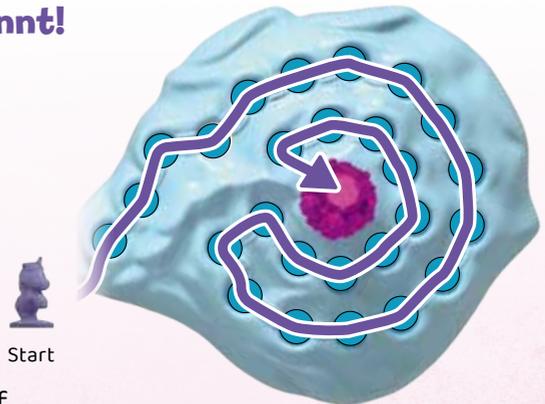


Ziel des Spiels

Erreicht vor allen anderen mit einer eurer Einhorn-Spielfiguren den Platz oben auf dem magischen Kristall.

Der Wolken-Wettlauf beginnt!

Stellt eure Einhorn-Spielfiguren an den Anfang des Weges, der hinauf zum magischen Kristall führt. Der größte Einhorn-Fan am Tisch darf beginnen, danach geht es reihum weiter.



Decke die oberste Karte des Stapels auf.

Zeigt sie ein Einhorn, dann darfst du mit einer deiner Spielfiguren so viele Felder den Wolken-Berg hinauf laufen, wie auf der Karte zu sehen sind.



1 Feld vorwärts



2 Felder vorwärts



3 Felder vorwärts

❖ Ihr könnt immer mit einer **beliebigen** eurer Spielfiguren ziehen.
Ihr könnt immer entscheiden, ob ihr eine neue Spielfigur einsetzt oder ob ihr mit einer Einhorn-Spielfigur zieht, die schon auf dem Wolkenweg steht.

❖ Auf einem Spielfeld darf immer nur **eine** Figur stehen.

❖ **Besetzte** Spielfelder werden beim Ziehen **übersprungen** und nicht mitgezählt.

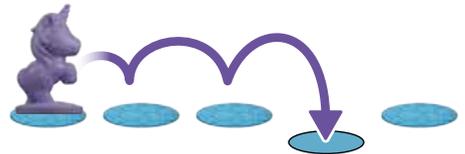
❖ Löcher werden mitgezählt. Eure Einhorn-Figur fällt allerdings nur hinein, wenn ihr Zug **direkt** dort endet.



2 Felder vorwärts



3 Felder vorwärts



Loch

Am Ende eures Zuges legt ihr die Karte auf einen Ablagestapel.

Auf welchem Feld ist meine Spielfigur sicher?

Passt immer gut auf, auf welches Spielfeld ihr mit eurer Spielfigur zieht. Es gibt viele sichere Felder. Dort kann euch nichts passieren. Aber es gibt auch unsichere Felder, die sich durch das Drehen des magischen Kristalls öffnen können.

Wann wird der magische Kristall gedreht?

Wenn ihr eine Karte mit dem magischen Kristall aufgedeckt habt, dreht ihr den Kristall auf dem Wolken-Berg vorsichtig im Uhrzeigersinn, bis es „CLIC“ macht. Öffnet sich eines der Felder, dann entsteht dort ein Loch. Steht dort eine Einhorn-Spielfigur, hat sie Pech und plumpst hinein. Sie verschwindet dann im Wolkenmeer und ist aus dem Spiel. Sollte im Verlauf des Spiels auch eure vierte Einhorn-Figur hineinfallen, könnt ihr leider erst wieder bei der nächsten Spielrunde mitmachen.



Was passiert, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist?

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und legt sie wieder mit der Bildseite nach unten neben den Wolken-Berg.

Ende des Spiels

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr vor allen anderen mit einer eurer Einhorn-Spielfiguren den Platz oben auf dem magischen Kristall erreichen. Ihr dürft dabei auch Felder verfallen lassen. Das Spiel endet sofort.



Game Design: © 1998 Seven Towns Ltd.
Art Direction: Elena McMillin
Illustration: Giorgia Broseghini
Spielfiguren-Design: MAD Toy Design, Inc.
Graphic Design: Alan Echison
Product Imagery: Melesh Studio

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

DE01

Ravensburger

241456