

# EINHÖRNRENNEN

## IM ZAUBERWALD

Am Ufer des Seerosenteichs herrscht heute große Aufregung. Im Zauberwald ist auf magische Weise ein Regenbogen erschienen und die Einhörner Klee, Blume, Blitz, Herz und Stern lieben die bunten Farben des Regenbogens. Also machen die fünf Freunde ein Wettrennen dorthin. Viel Glück, kleine Einhörner!

## SPIELMATERIAL

5 Einhornfiguren, 5 Einhorntableaus, 14 Weg-Puzzleteile  
(davon 1 Seerosenteich-Start und 1 Regenbogen-Ziel),  
42 Farbchips in 6 verschiedenen Farben

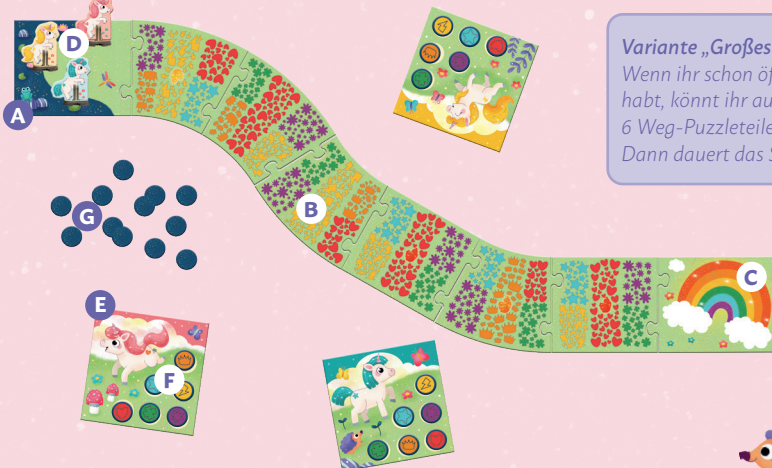
Erklärvideo



## SPIELAUFBAU

Legt den Seerosenteich (A) in die Tischmitte und wählt dann 6 Weg-Puzzleteile (B) und puzzelt sie an den Seerosenteich. Schließt den Weg mit dem Regenbogen (C) ab. Sucht euch aus, welches Einhorn ihr jeweils spielen wollt. Stellt eure Einhornfigur (D) auf den Seerosenteich und legt das entsprechende Tableau (E) vor euch ab. Legt von jeder Farbe 1 Farbchip (insgesamt 6 Farbchips) (F) auf die runden Markierungen eures Tableaus. Legt außerdem noch von jeder Farbe jeweils 2 Farbchips verdeckt (G) neben den Weg und mischt die verdeckten Farbchips durch. Übriggebliebene Farbchips kommen in die Schachtel zurück.

*Beispiel-Spiel Aufbau für 3 Spieler*



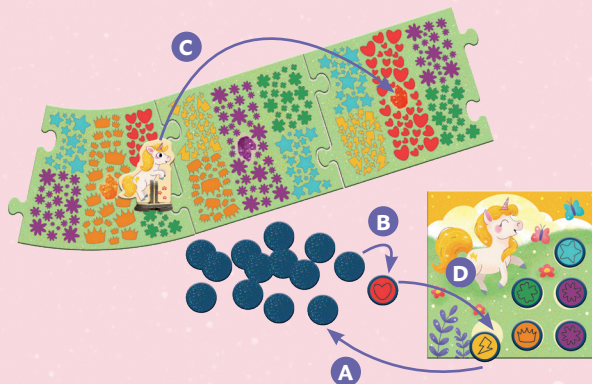
**Variante „Großes Rennen“:**

Wenn ihr schon öfter gespielt habt, könnt ihr auch mehr als 6 Weg-Puzzleteile verwenden. Dann dauert das Spiel länger.

## SPIELABLAUF

Der oder die Jüngste beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, nimm dir 1 Farbchip von deinem Einhorn-Tableau und drehe ihn auf die verdeckte Seite. Deine Mitspieler vermischen diesen Farbchip nun mit den anderen verdeckten Farbchips. Danach darfst

du 1 der verdeckten Farbchips auswählen und umdrehen. Die Farbe dieses Farbchips bestimmt, zu welchem Feld deine Einhörnfigur galoppieren darf. Die Einhörner reisen immer vorwärts in die Richtung des Regenbogens zum nächsten Feld der aufgedeckten Farbe. Auf einem farbigen Feld dürfen auch mehrere Einhörner stehen bleiben. Du legst noch den Farbchip auf dein Einhorn tableau. Dann ist der oder die Nächste dran.



*Beispiel: Jasmin legt ihren gelben Farbchip umgedreht in die Mitte (A) und Ayla und Mats mischen die verdeckten Farbchips. Dann zieht Jasmin einen Farbchip und dreht ihn auf die Farbseite (B). Er ist rot. Jasmin stellt ihr Einhorn auf das nächste rote Feld (C). Sie legt den roten Farbchip auf das freie Feld ihres Einhorn tableaus (D). Jetzt ist Ayla am Zug.*

## ZUSATZREGELN

Vor Beginn des Spiels könnt ihr euch aussuchen, ob ihr noch mit einer oder beiden Zusatzregeln spielen wollt.

### 1. REGENBOGENTURBO

Immer wenn nach dem Vorrücken mindestens 3 gleichfarbige Farbchips auf deinem Einhorn tableau liegen, bekommt dein Einhorn einen Regenbogenturbo. Dafür nimmst du 3 gleichfarbige Farbchips von deinem Einhorn tableau, drehst sie auf die verdeckte Seite und deine Mitspieler vermischen sie mit den anderen verdeckten Farbchips. Nimm dir danach 3 verdeckte Farbchips und drehe sie um. Du entscheidest, zu welcher der neu aufgedeckten Farben dein Einhorn galoppiert. Dann legst du die gezogenen Farbchips auf dein Einhorn tableau. Mit etwas Glück kann dein Einhorn den Regenbogenturbo auch mehrmals hintereinander bekommen.



### 2. FREUNDSCHAFTSFELDER

Auf einigen Feldern seht ihr einen magischen Freundschaftskristall. Wenn euer Einhorn auf ein Feld mit einem Kristall zieht, wird seine Magie aktiviert und das Einhorn, das momentan am weitesten hinten steht, darf sich sofort auf das nächste Feld in der Farbe des Edelsteins vorwärtsbewegen. Sind mehrere Einhörner gleich weit hinten, dürfen sie alle auf das Feld vorwärts ziehen. Ist das aktive Einhorn das letzte Einhorn und betritt ein Freundschaftsfeld, darf es selbst die Bewegung ausführen. In einem Zug darf immer nur 1 Kristall aktiviert werden.



## SPIELENDE

Deckst du einen Farbchip auf, von dem es kein Feld mehr auf dem Weg gibt, galoppiert dein Einhorn bis zum Regenbogen vor. Das Spiel endet, wenn alle Einhörner am Regenbogen angekommen sind und vor Freude über den Regenbogen springen.



# GAME RULES

There's a lot of excitement around the lily pond today! A rainbow has magically appeared in the enchanted forest to the joy of the unicorns Clover, Petal, Flash, Heart, and Star. They love how colourful it is and decide to race each other to the rainbow. Good luck little unicorns!

## COMPONENTS

5 unicorns, 5 unicorn boards, 14 path tiles (including 1 lily pond start tile and 1 rainbow finish tile), 42 tokens in 6 different colours

## SETUP

Place the lily pond (A) in the middle of the table to start the path. Connect 6 path tiles (B) of your choice in a line to the lily pond. Connect the rainbow tile (C) to the other end of the path. Now choose the unicorn you will play as (D) and place it on the lily pond tile. Take the matching unicorn board (E) and place it in front of you. Take 1 colour token of each colour and place them face up on the 6 circle spaces (F) on your board so you can see the colours. Then place 2 tokens of each colour face down (G) in a pile next to the path. Put any remaining tokens back in the box.

### Setup for 3 players



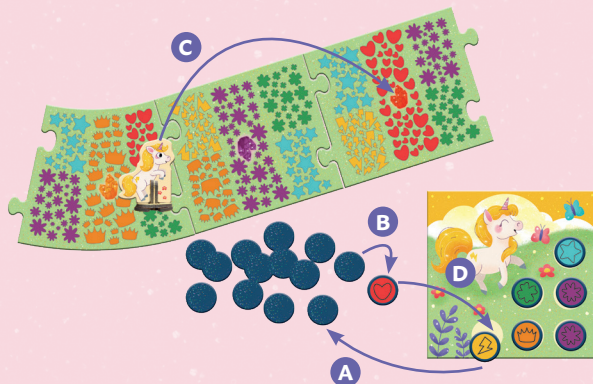
### The Great Race variant:

*If you've already played the game a lot, you can use more than 6 path tiles to make the game last longer.*

## HOW TO PLAY

The youngest player starts. Then take turns in clockwise order. When it's your turn, choose 1 token on your unicorn board. Place it face down next to the pile of tokens beside the path. The other players mix your token into the pile. Now take a new token from the pile and flip it over to reveal its colour. This colour shows the next space on the path your unicorn will gallop to. Always move your unicorn forwards towards the rainbow. More than 1 unicorn can share the same space. After you've moved, place the token face up in the empty space on your unicorn board. It's now the next player's turn.





Example: Jasmine places her yellow token face down in the middle of the table (A). Isla and Matt mix it into the pile. Then Jasmine takes a new token and flips it over to reveal the colour (B). The token is red. Jasmine moves her unicorn to the next red space on the path (C). She places the red token face up on the empty space on her unicorn board (D). It's now Isla's turn.

## EXTRA RULES

Before you start the game, you can decide if you want to play with one or both of the extra rules below:

### 1. RAINBOW BOOST

After moving, check if you have 3 tokens of the same colour on your unicorn board. If you do, your unicorn gets a rainbow boost! Remove those 3 tokens from your board and place them face down next to the token pile. The other players mix them into the pile. Now take 3 new tokens from the pile and flip them over to reveal their colours. Choose 1 of the tokens and move your unicorn to the next space of that colour. Then place all 3 tokens face up on your unicorn board. If you're lucky, your unicorn might get several rainbow boosts in a row!



### 2. FRIENDSHIP SPACES



There are magical friendship crystals on certain spaces on the path. If your unicorn finishes its move on a space with a crystal, its magic is activated! The unicorn that is currently furthest behind gets to move forward. Immediately move that unicorn to the next space of the same colour as the crystal. If 2 or more unicorns are equally the furthest behind, all of them move to that space. If your unicorn is furthest behind when it lands on a crystal, you still get to move it forward. Only 1 crystal can be activated each turn.

## END OF THE GAME

If there are no more spaces on the path that match the colour of token you took from the pile, move your unicorn onto the rainbow tile. The game ends when all the unicorns reach the end of the path and jump with joy over the rainbow!



### IMPRESSUM

Originalausgabe. Alle Rechte vorbehalten. Die Nutzung für alle Arten von Text- und Data-Mining, insbesondere im Zusammenhang mit jeglichen KI-Systemen, i. S. v. § 44b UrhG ist hiermit ausdrücklich vorbehalten.

The use for all forms of text and data mining, especially in connection with any AI systems, is hereby expressly reserved i. a. w. § 44b of the German Act on Copyright and Related Rights (UrhG).  
Gedruckt in Deutschland  
Spielidee: Corinna Faust-Christmann,  
Florian Faust, Fabian Zimmermann

Illustrationen: Anika Gehrmann  
Redaktion: Teresa Herbig  
Grafik, Satz, Layout: Anja Trentepohl  
English Translation and Proofreading:  
Alexander Caves and Ryan A Jones for  
The Geeky Pen  
produktsicherheit@magellanverlag.de



© 2026 Magellan GmbH & Co. KG,  
Dr.-Robert-Pfleger-Straße 6,  
96052 Bamberg, Germany  
www.magellanverlag.de