

DAS KLEINHORN VOM RIESENWALD



von Emma und Benjamin Schwer



Ob es echte Einhörner gibt? Na klar – im Riesenwald! Dort grasen schnieke Piekfeinhörner und lächelnde Sonnenscheinhörner. Auf einigen Lichtungen tummeln sich lustig grunzende Schweinhörner. Sogar die schneckenhausbeladenen Schleimhörner sind ... fast ... schon da. Es soll sogar Keinhörner geben – die einzigen Einhörner ganz ohne Horn! Tollpatschig wie Einhörner sind, verlaufen sie sich oft im Riesenwald. Wie gut, dass es hier vier nette Riesen gibt! Jeden Abend sammeln diese großen Beschützer alle verirrtten Einhörner wieder ein. Es wäre toll, wenn IHR helft – und selber zu riesigen Einhornbeschützern werdet! Wollt ihr? Dann kann's ja losgehen!

DAS IST EUER ZIEL

Sammelt ganz viele Piekfeinhörner, Sonnenscheinhörner, Schweinhörner, Schleimhörner, Keinhörner und natürlich auch Kleinhörner!

DAMIT SPIELT IHR

48 Karten, 36 Einhörner (runde Plättchen – je 6 von jeder Sorte), 4 Riesen

SO BEREITET IHR ALLES VOR

Mischt die Karten. Gebt jedem 3 davon. Haltet sie vor euren Mitspielern geheim.

Stapelt die übrigen Karten. Deckt **EINE** auf und legt sie neben den Stapel. Das ist eure Startkarte.

Der Riesenwald: Bildet 12 Stapel aus jeweils 3 ganz beliebigen Einhorn-Plättchen. Legt sie in einem Viereck offen aus.



Stellt einen Riesen auf jedes Eckfeld. Übrigens: Die Riesen gehören keinem Spieler. Ihr dürft sie alle bewegen.



SO SPIELT IHR EINE KARTE AUSSPIELEN

- Wer zuletzt ein Tier mit Horn gesehen hat, legt eine passende Karte auf die Startkarte.
- Spielt reihum weiter. Legt immer auf die zuletzt gelegte Karte wieder eine passende Karte! Wer das mal nicht kann oder möchte, zieht eine Karte vom Stapel. Passt sie, darf er sie gleich spielen.
- **PASSEND** ist jede Karte mit **GLEICHER FARBE** oder mit **GLEICHEM EINHORN**.

Beispiele:



A - Auf ein Piekfeinhorn, das im Grünen steht, kannst du ein Schweinhorn mit grünem Hintergrund spielen.



B - Auf ein Schleimhorn in gelber Landschaft kannst du ein Schleimhorn in blauer Landschaft spielen.

EINEN RIESEN BEWEGEN

Bewege den Riesen deiner **gespielten Kartenfarbe** auf ein Einhorn, das deiner Karte entspricht.

- Riesen machen Riesenschritte! Laufe **DIREKT** zu einem Einhorn deiner gespielten Karte.
- Riesen sind zu groß für andere Riesen! Stelle nie einen Riesen zu einem anderen dazu!
- Riesen sind wählerisch! Siehst du auf mehreren freien Feldern das Einhorn deiner gespielten Karte, suchst du eins davon aus und stellst den Riesen dorthin!
- Riesen bleiben nicht, wo sie sind! Kein Riese läuft auf das Feld, von dem er seine Bewegung startet.

Beispiele:



A - Hast du eine gelbe Karte mit Kleinhorn drauf gespielt, bewegst du den gelben Riesen auf ein Kleinhorn.



B - Hast du eine blaue Karte mit Piekfeinhorn drauf gespielt, bewegst du den blauen Riesen auf ein Piekfeinhorn.





EIN EINHORN EINSAMMELN ... ODER SOGAR MEHRERE



Bist du mit einem Riesen gelaufen, nimmst du dir das Einhorn, auf das du gezogen bist.



Du ziehst auf ein Schweinhorn (1) und darfst es nehmen (2).

Das Einhorn, das **darunter zum Vorschein** kommt, darfst du **auch gleich einsammeln**, wenn du eine Karte dieses Einhorns auf der Hand hast und jetzt ausspielst. Die Farbe der Karte spielt dabei keine Rolle. Du darfst so noch weiter Einhörner einsammeln, die zum Vorschein kommen, bis ...

- dir die passende Karte für das nächste Einhorn fehlt, oder
- du das LETZTE Einhorn eines Spielfeldstapels eingesammelt hast. Lass dann den Riesen dort stehen, wo das Spielfeld war - bis er später wieder bewegt wird.



Müsst ihr ein verschwundenes Spielfeld später noch beachten?

Natürlich nicht, denn es ist ja gar nicht mehr da ...



Lege jedes gesammelte Einhorn so vor dir ab, dass es ALLE gut sehen. Jetzt ist dein Spielzug vorbei.

Beispiel:



+



+



A - Unter dem Schweinhorn, das du nehmen durftest, erscheint ein Keinhorn. Das ist super, denn du hast auch eine Keinhornkarte auf der Hand! Du spielst sie aus und bekommst dafür das Keinhorn.



B - Unter dem Keinhorn kommt jetzt ein weiteres Schweinhorn zum Vorschein. Wie gut, dass du auch noch eine weitere Schweinhornkarte besitzt. Spiele sie aus und nimm dir auch noch dieses Schweinhorn!



3



STEHENBLEIBEN UND STIBITZEN



Ist das Einhorn deiner gespielten Karte auf **keinem** freien Spielfeld zu sehen? Dann ...

- lässt du alle Riesen stehen, wo sie sind, und bekommst kein Einhorn aus dem Riesenwald.
- darfst du ein Einhorn dieser Sorte stibitzen - von irgendeinem Mitspieler, der es hat.

Hat es keiner, gehst du leer aus.



Beispiel:

Du hast ein grünes Sonnenscheinhorn gespielt - aber auf keinem freien Feld ist eines zu sehen. Der grüne Riese bleibt stehen. Du darfst ein Sonnenscheinhorn stibitzen - von wem du willst.



KEINE KARTE MEHR AUF DER HAND - 3 NACHZIEHEN



Wer seine letzte Karte ausspielt, zieht gleich 3 Karten nach - ist damit aber erst in der nächsten Runde wieder am Zug.





SO ENDET EUER SPIEL



Das Spiel endet sofort, wenn ihr die letzte Karte vom Nachziehstapel zieht.



DAS IST DER RIESIGSTE EINHORN BESCHÜTZER (GEWINNER DES SPIELS)



Gewonnen hat, wer die meisten Einhörner gesammelt hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Übrigens: Ihr müsst die Einhörner nicht zählen. Ihr könnt sie auch übereinander stapeln und dann eure Stapel nebeneinander vergleichen: Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt!



Art.Nr.: 60 110 5184
Autoren:
Emma und Benjamin Schwer
Illustration: Michele Cavaloti
Layout: Ulla Schardt

2024 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
Ersatzteile: service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com

