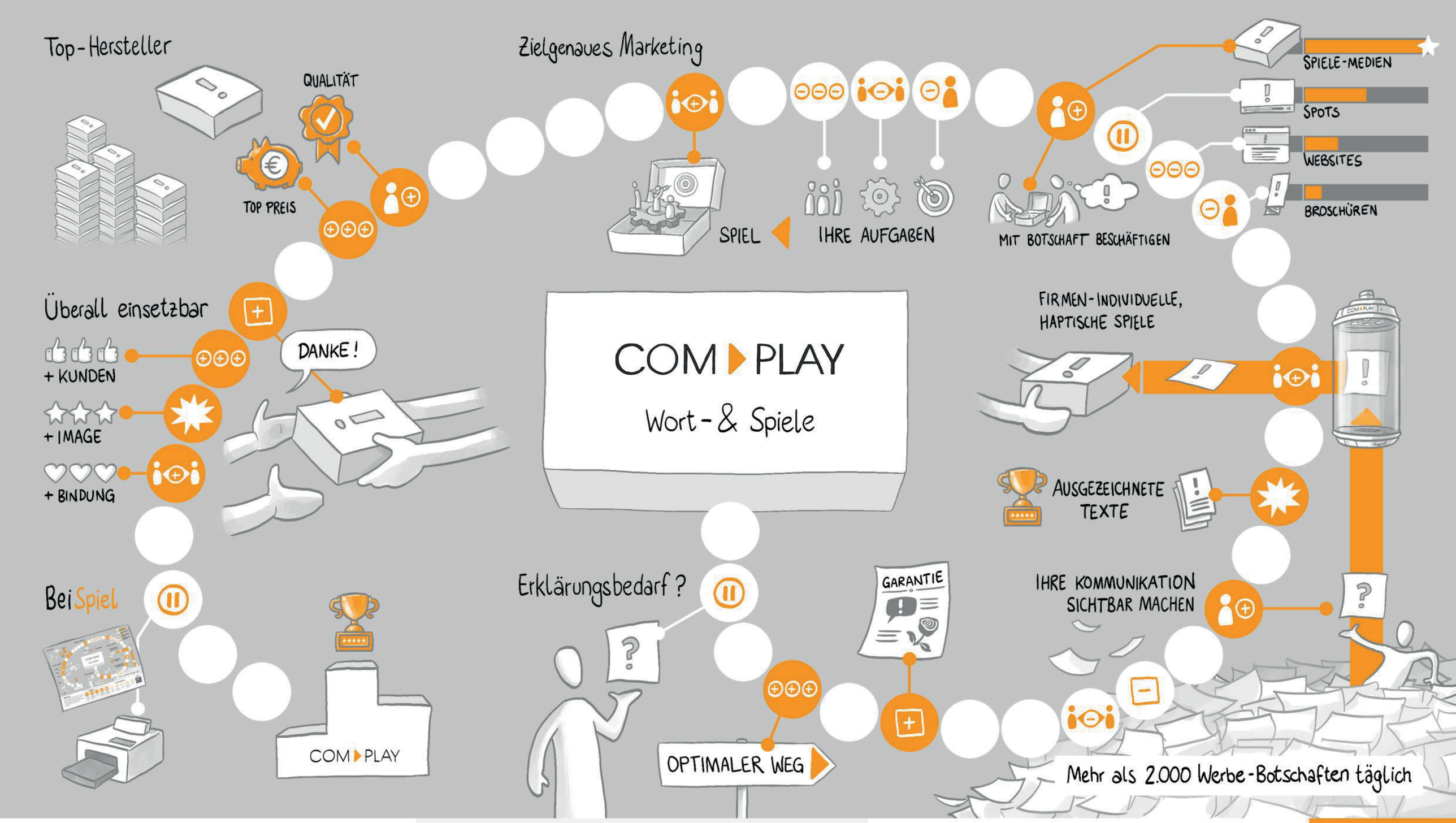

„MicMans Run“

... fördert das Teambuilding: Deshalb werden neben einem Würfel *zwei* Figuren pro Spieler benötigt – und gewonnen hat der, der zuerst *beide* Figuren ins Ziel gebracht hat.
Der Jüngste beginnt, es *muss* gezogen werden, und Züge, die nicht ausführbar sind, entfallen. Alles klar?
Dann – **run!**

Die Guten … :

- 1x würfeln, vorwärts ziehen
- auf das Feld vor der vordersten Figur ziehen
- 3 Felder vor
- die Position mit der Figur davor tauschen
- die Figur vor dir auf START zurückschicken

… und die Schlechten :

- 1x würfeln, rückwärts ziehen
- auf das Feld hinter der hintersten Figur ziehen
- 3 Felder zurück
- die Position mit der Figur dahinter tauschen
- 1x aussetzen

Video:

Scan' den Code und erlebe das Video!