

De spelregels



INCLUSIEF

Het Magisch
Kerstspel



3+



60 min



5+



FROM THE DESK OF

Santa Claus

LIEVE LEZER,

IK SCHRIJF JE DEZE BRIEF MET SLECHT NIEUWS.

DOOR EEN VERSCHRIKKELIJKE STORM ZIJN ALLE CADEAUS UIT MIJN SLEE GEVALLEN. DE CADEAUS LIGGEN OVERAL VERSPREID IN HET DONKERE WOOD NET VOORBIJ SANTAVILLAGE. OMDAT IK MIJN SLEE EN GELIEFDE RENDIEREN NIET ALLEEN KAN LATEN, HEB IK JOUW HULP NODIG. ZONDER JOUW HULP IS KERST VERLOREN!

VOLG DE ROUTE DOOR HET WOOD, DAAR ZAL JE DE CADEAUS VINDEN MAAR PAS OP! DEZE ROUTE IS NIET ZONDER GEVAREN. ANDERE HELPERS ZULLEN OOK DE ZOEKTOCHT AANGAAN, DUS WEES ER SNEL BIJ.

IK WACHT OP JE AAN HET EINDE VAN HET DONKERE WOOD.
SUCCES LIEVE HELPER, RED KERSTMIS!

Santa Claus

THE NORTH POLE, ARCTIC CIRCLE



Spelitleg

Lees de brief van de Kerstman hardop voor en het spel kan beginnen. Wie het hoogste gooit, mag beginnen. Gooi de dobbelsteen en zet een gelijk aantal stappen op het bord. Kom je op een gekleurd vakje dan volg je de daarbij behorende spelregel op. De speler die als eerste bij de finish is, wint het spel!

De spelregels

- 003./** Hoera, jij mag de kerstmuts dragen! Dit komt niet zonder
- 004.** verantwoordelijkheid. Aan jou de nobele taak om de spelregels voor te lezen. Dit vakje is 1 keer geldig.
- 007.** Je kruipt door een mysterieus gat in de boom. Je glijdt door de geheime tunnel naar vakje 12.
- 011.** Je zoekt beschutting onder de boom om aan de ijzige wind te ontspannen. Ga terug naar vakje 6.
- 012.** Je kijkt omhoog naar de prachtige sterrenhemel en wat word jij daar blij van. Doe een klein dansje of sla 1 beurt over.
- 015.** Oeps... Je bent de weg kwijt. Ga terug naar start om je route opnieuw te bepalen.
- 016.** Dobbelmatch! Kies je tegenstander, wie het hoogste gooit wint. De winnaar zet 5 stappen vooruit.
- 019.** Je zakt steeds dieper weg in het sompige moeras. Gelukkig word je gered door de speler links van je! Geef een high-five aan jouw redder.
- 020.** De medespeler links van je zit vast in het sompige moeras. Je ziet kansen! En steelt zijn beurt.
- 025.** Je springt op de slee en glijdt door naar vakje 29.
- 026.** Brr... Wat zijn dat voor enge geluiden? Je bent doodsbang! Wacht tot een medespeler je is gepasseerd

of ga terug naar vakje 22.

027. Een boze sneeuwpop komt op je afgestormd, je slaat op de vlucht. Ga 5 vakjes terug.

028. Je bent hard voorbij de boze sneeuwpoppen gerend en je moet even op adem komen. Sla 1 beurt over.

031. De boze sneeuwpoppen staan te ruziën, gooi een dubbel getal om er stilletje langs te sluipen.

035. De speler rechts van je wordt aangevallen door het moerasmonster. Help je hem of steel je zijn volgende beurt?

040. Dobbelmatch! Kies je tegenstander, wie het hoogste gooit wint. De verliezer zet 3 stappen vooruit.

043. Bah! Je stapt zojuist in een rendierendrol en je glijdt uit terug naar vakje 32.

045. Je bent in een gulle bui geraakt na het drinken van al die heerlijke chocolademelk. Je geeft een rondje!

048. Tientallen trollen komen op je afgerend, je bevriest van angst! Gelukkig trekt een willekeurige medespeler je mee. Geef deze held 1 een welgemeend complimentje.

049. Je komt aan bij de trollengrot om te mogen passeren heb je een trollen-naam nodig. Vraag een willekeurige medespeler je een nieuwe naam te geven. Dit is jouw nieuwe naam gedurende het spel.

054. Een hevige wind waait door het woud. Met de wind in de rug glij je door naar vakje 59.

056. Je let niet op waar je loopt en struikelt over een boomwortel. Je rolt terug naar vakje 50.

060./ Een verschrikkelijke tornado raast door het donkere

061. woud, alle pionnen van iedere speler wisselen van plek. Wissel allemaal van plek op het bord met de speler links van je.

064. Al zingend loop je door het gebied van de bosfeeën en wat vinden zij het prachtig klinken. Zing samen met een willekeurige medespeler het lied "Oh dennenboom".

- En verdien beiden 2 stappen vooruit.
- 067.** Een hevige wind waait door het woud. Met de wind van voren glij je terug naar vakje 62.
- 068.** Let op! Je nadert een gammele brug. Deze kan maximaal 1 persoon tegelijkertijd houden. Is de brug bezet, dan sla je een beurt over.
- 070.** Plons! Je valt door een gat in de brug, zwem naar vakje 52.
- 078.** Hoera! Wat een prestatie, je bent voorbij de gammele brug. Ga 3 extra stappen vooruit. Je hebt het verdiend!
- 080.** Ondeugende trollen kruisen je pad en zij helpen je graag je medespelers te pesten. Kies een willekeurig medespeler. Deze speler loopt zijn volgende beurt achteruit om aan de trollen te ontsnappen.
- 084.** De kabouters zitten rond het kampvuur. Je vertelt ze een grappig, waargebeurd verhaal of sla 1 beurt over om te passeren.
- 086.** De medespeler links van je heeft een giftige paddenstoel gegeten en is niet meer zichzelf. Je ziet kansen en steelt zijn beurt.
- 087.** Je bevindt je in het gebied van de kabouter en zij houden wel van een raadsels. Vertel een raadsel tegen je medespelers. De medespeler die het juiste antwoord geeft mag 2 vakjes vooruit.
- 090.** Dobbelmatch! Kies je tegenstander, wie het hoogste gooit wint. De winnaar mag 3 vakjes vooruit.
- 091.** Je komt een paar feestende kabouters tegen en ze spelen graag een spelletje met jou. Noem 4 woorden die rijmen op rendier. Voor elk juist rijmwoord mag je 1 vakje vooruit.
- 095.** Een omgevallen boom blokkeert het pad, je ruimt deze op om je weg te vervolgen. Sla 1 beurt over.
- 096.** Zing een kerstliedje of ga 2 vakjes terug om de bosfeeën te vriend te houden.

- 100.** Je vindt een uitgeputte bosfee en brengt haar terug naar huis. Als dank mag je nog een beurt gooien.
- 104.** Je springt op de slee en glijdt door naar vakje 108.
- 105.** Wolvengebied! Red jezelf, ruil van plek op het bord met willekeurige medespeler.
- 106.** O nee! De wolven zitten achter je aan! Ze hebben je te pakken. Ga 3 vakjes terug.
- 107.** De wolven zijn je op het spoor, verstop je! Sla 1 beurt over.
- 110.** Door alle spanning zou je het bijna vergeten. Hou de kerstsfeer erin en maak een groepsfoto.
- 112.** Je hebt een giftige paddenstoel gegeten en bent niet jezelf. Een medespeler ziet kansen en steelt jouw volgende beurt. De medespeler die achter aanloop krijgt 1 extra beurt.
- 113.** Je bent bevriend geraakt met een kabouter. Hij geeft jou 2 extra stappen vooruit.
- 114.** De wijze uil kruist je pad, je vraagt hem om hulp. De uil wijst je de sluiproute naar vakje 119.
- 117.** Een boze sneeuwpop valt je aan. Je duikt te laat weg. Ga 2 vakjes terug.
- 118.** Dobbelmatch! Kies je tegenstander, wie het hoogste gooit wint. De verliezer gaat terug naar vakje 111.
- 122.** Een kwaadaardige heks heeft je gevangengenomen. Wacht tot een medespeler je gepasseerd is en je heeft bevrijd of ga terug naar start. :)
- 123.** Je staat oog in oog met een boze toverheks. Ze verandert je in ijs. Sla 2 beurten over om te ontdooien.
- 127.** Je komt een kwaadaardige heks tegen en ze spreekt een vloek over je uit. De volgende beurt loop je het aantal stappen dat je gooit terug.
- Eind.** Gefeliciteerd! Je hebt als eerste de Kerstman bereikt en alle cadeautjes teruggevonden. De missie is volbracht! Kerst is gered!



www.hetmagischkerstspel.nl

Klantenservice: contact@hetmagischkerstspel.nl



5+



60 min



3+