

Die Spielregeln



Einschließlich

Het Magisch
Kerstspel

3+

60 min

5+

Das tollste Spiel mit echten Geschenken

FROM THE DESK OF

Santa Claus



LIEBE LESER(IN),

ICH SCHREIBE DIR DIESEN BRIEF MIT SCHLECHTEN NACHRICHTEN.

DURCH EINEN SCHRECKLICHEN STURM SIND ALLE GESCHENKE AUS MEINEM SCHLITTEN GEFALLEN. DIE GESCHENKE SIND ÜBERALL IM DUNKLEN WALD DIREKT HINTER SANTAVILLAGE VERSTREUT. DA ICH MEINEN SCHLITTEN UND MEINE GELIEBTEN RENTIERE NICHT ALLEINE LASSEN KANN, BRAUCHE ICH DEINE HILFE. OHNE DEINE HILFE IST WEIHNACHTEN VERLOREN!

FOLGE DEM WEG DURCH DEN WALD, WO DU DIE GESCHENKE FINDEST, ABER AUFGEPASST! DIESE STRECKE IST NICHT OHNE GEFAHR. ANDERE HELFER WERDEN SICH EBENFALLS AUF DIE SUCHE MACHEN, ALSO SEI SCHNELL.

ICH WERDE AM ENDE DES DUNKLEN WALDES AUF DICH WARTEN.
VIEL GLÜCK LIEBE HELFER(IN), RETTE WEIHNACHTEN!

Santa Claus

THE NORTH POLE, ARCTIC CIRCLE



Einleitung

Du spielst das große Weihnachtsspiel am meisten Spaß mit echten Geschenken! Jeder teilnehmende Spieler bringt 5 verpackte Geschenke mit oder der Weihnachtsmann kümmert sich für jeden Spieler um sie. Die Geschenke haben kein Namensschild oder einen bestimmten Empfänger. Es gibt auch keinen Unterschied zwischen Geschenken für Männer, Frauen und Kinder. Du legst alle Geschenke auf einen großen Haufen in Reichweite des Spielbretts. Während des Spielverlaufs werden Geschenke gewonnen, verloren, verschenkt und gestohlen. Während des Spiels bleiben alle Geschenke eingepackt. Das Spiel endet, wenn der erste Spieler die Ziellinie erreicht hat. Alle restlichen Geschenke werden fair unter den Spielern verteilt oder in einem Würfelspiel bestritten! Wenn alle Geschenke verteilt sind, können sie ausgepackt werden und das Umtauschen und Verhandeln kann beginnen!

Spiel Handbuch

Lies den Brief des Weihnachtsmanns laut vor und das Spiel kann losgehen. Wirf den Würfel und gehe eine gleiche Anzahl von Schritten auf dem Spielbrett. Wenn du auf einem farbigen Feld landest, dann befolgst du die entsprechende Regel. Der Spieler, der zuerst die Ziellinie erreicht, gewinnt das Spiel!

Spielt ihr lieber ohne Geschenke?

Natürlich ist auch das möglich! Ersetzt die Geschenke einfach durch ein paar Leckereien oder besuchen Sie die Website für unsere anderen Spielvarianten, praktische Tipps und lustige Geschenkideen.

Spielregeln

- 003./** Hurra, du darfst die Weihnachtsmütze tragen! Das
- 004.** geht aber nicht ohne Verantwortung. Es ist deine edle Aufgabe, die Spielregeln zu verlesen. Dieses Feld ist einmalig gültig.
- 007.** Du kriechst durch ein geheimnisvolles Loch im Baum. Du gleitest durch den geheimen Tunnel zum Feld 12.
- 011.** Großartig! Du findest ein Geschenk. Nimm 1 Geschenk vom Stapel.
- 012.** Wow! Du hast einen ganzen Haufen von Geschenken gefunden. Du hast Lust auf eine gute Party und gibst jedem Spieler 1 Geschenk. Dieses Feld ist einmalig gültig.
- 015.** Hoppla... Du hast dich verirrt. Geh zurück zum Start und erstelle deine Route nochmals.
- 016.** Würfel-Match! Wähle deinen Gegner. Wer am höchsten wirft, gewinnt. Der Gewinner erhält 1 Geschenk von seinem Gegner.
- 019.** Du versinkst immer tiefer in den Sumpf. Zum Glück rettet dich der Spieler zu deiner Linken! Nimm ein Geschenk vom Stapel für deinen Retter.
- 020.** Der Spieler zu deiner Linken steckt jetzt im feuchten Sumpf fest. Du siehst eine Chance! Stihl 1 Geschenk von diesem Spieler.
- 025.** Du springst auf den Schlitten und rutschst zu Feld 29.
- 026.** Brr... Was sind das für unheimliche Geräusche? Sichere dein Geschenk. Gib einem beliebigen anderen Spieler ein Geschenk von dir.
- 027.** Ein wütender Schneemann stürmt auf dich zu und erwischt dich. Lege eines deiner Geschenke zurück auf den Stapel.
- 028.** Du bist an den wütenden Schneemännern

- vorbeigelaufen und musst erst einmal wieder zu Atem kommen. 1 Runde überspringen.
- 031.** Die wütenden Schneemänner streiten sich, also schleichst du dich leise an sie heran und stiehlest 1 Geschenk. Nimm 1 Geschenk vom Stapel.
- 035.** Der Spieler zu deiner Rechten wird von dem Sumpfmonster angegriffen. Hilfst du ihm oder stiehlest du alle seine Geschenke?
- 040.** Würfel-Match! Wähle deinen Gegner. Wer am höchsten wirft, gewinnt. Der Gewinner erhält 1 Geschenk von seinem Gegner.
- 043.** Bah! Du bist gerade in einen Rentierhaufen getreten und wieder auf Feld 32 gelandet.
- 045.** Nach all der leckeren Schokomilch bist du in eine großzügige Stimmung geraten. Du gibst eine Runde aus!
- 048.** Dutzende von Trollen kommen auf dich zu gerannt, du erstarrst vor Angst! Zum Glück zieht dich ein zufälliger Mitspieler mit. Gib diesem Helden 1 Geschenk vom Stapel.
- 049.** Du betrittst die Trollhöhle, der Spieler zu deiner Rechten hält Wache. Du findest 2 Geschenke. Nimm 2 Geschenke vom Stapel. Wirst du die Geschenke teilen oder beide Geschenke behalten?
- 054.** Ein starker Wind weht durch den Wald. Mit dem Wind im Rücken rutscht du zu Feld 59.
- 056.** Du achtest nicht darauf, wohin du gehst und stolperst über eine Baumwurzel. Du verlierst 1 Geschenk. Er rollt zurück auf den Stapel.
- 060./** Ein schrecklicher Tornado wütet durch den dunklen
- 061.** Wald, alle Geschenke von jedem Spieler bewegen sich 1 Platz nach links.
- 064.** Singend wanderst du durch das Territorium der Waldfeen und sie sind begeistert. Du bekommst 1 Geschenk vom Stapel.

- 067.** Ein starker Wind weht durch den Wald. Bei Wind von vorne rutscht du auf Feld 62 zurück.
- 068.** Aufgepasst! Du naherst dich einer wackeligen Brucke. Es kann jeweils nur eine Person halten. Wenn die Brucke besetzt ist, lasst du eine Runde aus.
- 070.** Platsch! Du fallst durch ein Loch in der Brucke und schwimmst zum Feld 52.
- 078.** Hurra! Was fur eine Leistung, du bist uber die wackelige Brucke hinausgekommen. Nimm 1 Geschenk vom Stapel. Du hast es verdient!
- 080.** Ungezogene Trolle kreuzen deinen Weg und sie helfen dir gerne beim Stehlen. Stehle 2 Geschenke von deinen Mitspielern, 1 Geschenk fur dich selbst und 1 fur die Trolle. Dieser kommt zuruck auf den Stapel.
- 084.** Die Zwerge sitzen um das Lagerfeuer. Du erzahlst ihnen eine lustige, wahre Geschichte oder uberspringst 1 Runde, um vorbeizukommen.
- 086.** Wow, was fur schone Pilze. Du schaust genauer hin und findest 1 Geschenk. Nimm 1 Geschenk vom Stapel.
- 087.** Der Zwerg sagt dir, wo sich 1 Geschenk befindet. Ein Mitspieler hat es auch gehort und ist dir voraus. Nimm 1 Geschenk vom Stapel fur diesen schlaunen Fuchs.
- 090.** Wurfel-Match! Wahle deinen Gegner. Wer am hochsten wirft, gewinnt. Der Gewinner erhalt 1 Geschenk von seinem Gegner.
- 091.** Ein Mitspieler hat einen Pilz gegessen und ist nicht mehr er selbst. Du siehst die Gelegenheit und stiehlst 1 Geschenk
- 095.** Ein umgesturzter Baum versperrt den Weg, du raumst ihn weg, um deinen Weg fortzusetzen. 1 Runde uberspringen.
- 096.** Sing ein Lied oder hinterlasse 1 Geschenk, um die Waldfeen bei Laune zu halten. Dieser kommt zuruck auf dem Stapel.

100. Du findest eine erschöpfte Waldfee und bringst sie nach Hause. Als Dankeschön erhältst du 1 Geschenk. Nimm 1 Geschenk vom Stapel.
104. Du springst auf den Schlitten und rutscht hindurch zu Feld 108.
105. Wolfsterritorium! Sichere dein Geschenk, gib 1 Geschenk von dir an einen beliebigen anderen Spieler.
106. Oh nein! Die Wölfe sind hinter dir her! Sie haben dich. Lege 1 Geschenk zurück auf den Stapel.
107. Die Wölfe sind dir auf der Spur, versteck dich! Eine Runde überspringen.
110. Vor lauter Aufregung könnte man es fast vergessen. Haltet die Weihnachtsstimmung aufrecht und macht ein Gruppenfoto.
112. Du hast einen giftigen Pilz gegessen und bist nicht du selbst. Ein Mitspieler sieht Gelegenheit und stiehlt 1 Geschenk. Dies geht an den Mitspieler mit den wenigsten Geschenken.
113. Du hast dich mit einem Zwerg angefreundet. Er gibt dir 1 Geschenk vom Stapel.
114. Die weise Eule kreuzt deinen Weg, du bittest sie um Hilfe. Die Eule zeigt dir den geheimen Weg zu Feld 119.
117. Ein wütender Schneemann greift dich an. Du duckst dich zu spät. Lege 1 Geschenk zurück auf den Stapel.
118. Würfel-Match! Wähle deinen Gegner. Wer am höchsten wirft, gewinnt. Der Gewinner erhält 1 Geschenk von seinem Gegner.
122. Eine böse Hexe hat dich gefangen genommen. Warte, bis ein Mitspieler dich überholt hat und dich befreit.
123. Du stehst einer bösen Hexe Auge in Auge gegenüber. Sie verwandelt dich in Eis. Zum Auftauen 2 Runden überspringen.
127. Du betrittst das Haus der Hexe und schaut in ihre Kristallkugel. Mit Hilfe von schwarzer Magie findest du

ein Geschenk. Nimm 1 Geschenk vom Stapel oder stehle eines von deinem Mitspieler.

Finish. Herzlichen Glückwunsch! Du hast den Weihnachtsmann zuerst erreicht und alle Geschenke gefunden. Die Mission ist erfüllt! Weihnachten ist gerettet!



www.hetmagischkerstspel.nl

Klantenservice: contact@hetmagischkerstspel.nl



5+



60 min



3+