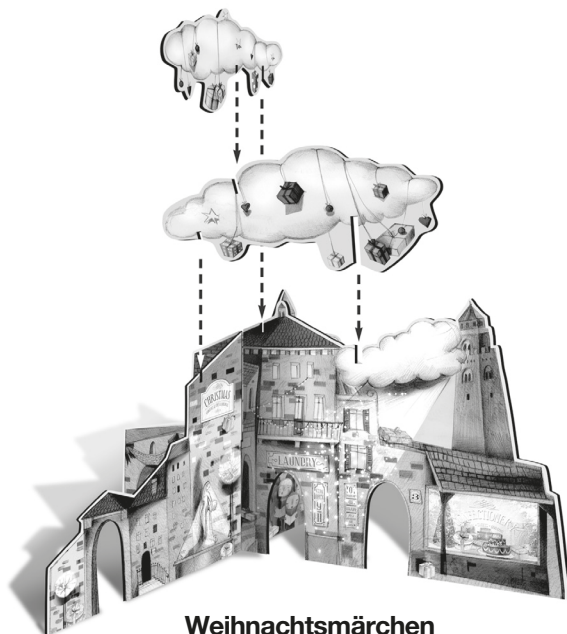


EN, DE, ES, PT, FR, NL, HU, PL, CZ, SK, RU

marbushka's
—••— **CHRISTMAS** —••—
TALE



Weihnachtsmärchen
Cuento de Navidad
Conte de Noël
Conto de Natal
Karácsonyi mese
Opowieść Bożonarodzeniowa
Vánoční povídka
Рождественская сказка



www.marbushka.com

Christmas tale

for 2-6 players from age 5

In a small town far-far away, everyone is excited for Christmas. There are holiday lights in all the windows, the houses await the holiday all groomed up. Everything is so breathtaking that for a fleeting moment, even the angel got lost in the view. Or had it just seemed like a moment? What's certain is she took a good look at every twirl in the rose window. That's how it could have happened that somehow a snow cloud got in her way... The angel slipped and the presents fell all around. Meanwhile, the kids are walking home from the school/kindergarten Christmas celebration. The way is long and slippery. And you have to stop so many times, to look at shop windows, talk, pick up lost hats, scarves... but maybe they have time to help the angel, too... no?

Starting the game:

Place the board in the middle of the table, then assemble the town and the cloud as shown on the drawing. When you're done, pick a figure for yourselves and place the discs marking lost items belonging to your figures in front of you in a heap. Turn them face down and shuffle them. Place one each on any field with no drawing. If you're done, turn them right side up! Put the rest of the figures and lost item discs back in the box! Place the angel on a field on the board where there is also no obstacle/sign. Place the gift discs beside the board, facing down. Let the game begin!

The youngest player starts. Roll the die and step accordingly.

PUDDLE

If you reach a field where there is a puddle: don't stand around in it, quickly step one field ahead!

FOOTPRINT

If you reach a field where there is a footprint, then you got distracted by staring at something. You were either staring at the reflection of the cathedral, or the choir, or the window of the toy shop... it doesn't matter because once you step here, you miss one turn.

ICE

Be careful, if you step on it, you can easily slip across multiple fields! (the arrow shows how far you slide)

DEEP SNOW

You can only move very slowly in the deep snow, so whatever you roll with the die, you can always take only one step forward.

SNOW SHOVEL

While you were walking in town a big snow fell, you have to shovel it away to get into the house! You miss one turn.

PRESENT

If you are standing on a field with the image of a gift package, help the unfortunate angel to find one of the presents that scattered around. Draw a card and as quick as possible (in 10-15 seconds) try to find the package seen on the picture in the town! You may stand up and walk around. If you've found it, point at it. The other players should check if you

pointed right. If so, then the angel will fly over next to you on the field where you're standing, so you can give her the package and she can send it under the Christmas tree with her magic. When you go further, the angel will stay on this field and wait for the next player who steps next to her, or she'll fly over to the next one who finds a present. If you can't find the package you're looking for within the given time, nothing happens. The angel stays where she is, and you can step forward when it's your turn again. Place the gift card back in the heap where you drew it from and mix them well!

Challenge: Not only the player who drew the card can look for the package seen on the card, everyone can. The angel flies over to the fastest player to find it. The package goes under the tree all the same!

ANGEL

If you reach a field where the angel is standing then you can take again as many steps as you rolled before. If the angel is on a field where you should draw a card, then this rule is valid instead of card drawing.

CHATTING

If you step on a field where there already is someone, then you're obviously going to chat, this can take a while... so you can leave this field by rolling a five or a six. If one of you leaves the field then the other is automatically freed and whatever s/he rolls when it's the next turn: s/he can go on.

If there are more than two people on one field, rolling a five or six applies to everyone until there is only one player left.

If you meet on a field where there is a footprint or a snow shovel then you miss a turn. You don't have to wait for a five or a six, you wouldn't be in the mood to chat anyway.

If you meet in deep snow, you help each other, which means that if one of you rolls a five or a six s/he can step the number of fields on the die, the other player who was left alone in the snow can sadly only move step by step.

LOST ITEMS

If you step on a field with a lost item, you have to call its owner to you, whether s/he is in front of you or behind you. In this case you can go on by rolling anything, it doesn't count as chatting. If you find your own stuff, you're lucky! If there are lost items left on the board at the end of the game, those are lost for good, but no worry, it's Christmas, maybe there will be a new hat or scarf among the presents!

Noone can be called back from the Finish! They are already inside in the nice warm room, they won't hear you calling! But you can take it after them if you want to!

If some players are really left behind, the angel can fly to the last players and take them to the Finish so they can celebrate Christmas together with the others!

Contents of the game: 1 game board, 1 town, 2 clouds, 1 Christmas tree, 1 die, 6 figures, 1 angel, 26 gift discs, 6 lost object discs

We wish you have a good time, lots of presents and happy holidays!

Weihnachtsmärchen

für 2-6 Spieler ab 5 Jahren

In einem weit entfernten Städtchen ist jeder wegen Weihnachten völlig aus dem Häuschen. An jedem Fenster glänzen Weihnachtslichter, geschmückte Häuser erwarten das Fest. Alles ist so wunderschön, dass der Engel für einen kurzen Moment seine Augen davon nicht abwenden konnte. Oder schien es bloß ein Augenblick zu sein? Er muss alle Verzierungen der Fensterrose lange betrachtet haben, denn nur so konnte es passieren, dass plötzlich eine Schneewolke vor ihm erschien... Der Engel rutschte aus und die Geschenke fielen ihm aus der Hand. Währenddessen schlendern die Kinder von der Weihnachtsfeier nach Hause. Der Weg ist lang und rutschig. Sie halten mehrmals an, um Schaufenster anzusehen, zu plaudern, verlorene Mützen oder Schals aufzuheben... Aber es bleibt doch vielleicht noch Zeit, dem Engel bei der Suche zu helfen, oder ...?

Spielvorbereitungen:

Legt das Spielbrett in die Tischmitte, stellt dann die Stadt und die Wolken nach der beiliegenden Zeichnung zusammen. Wenn ihr fertig seid, nehmt eine Figur und die zu eurer Figur passenden Scheiben, welche die verlorenen Gegenstände darstellen. Legt diese vor euch auf einen Haufen. Legt danach die Scheiben verdeckt hin und mischt sie. Legt von diesen je eine auf ein beliebiges, aber nicht bemaltes Feld. Wenn ihr fertig seid, dreht diese um. Die nicht benötigten Figuren und Scheiben werden in die Schachtel zurückgelegt. Der Engel soll auf dem Spielbrett auf ein Feld platziert werden, welches mit keinem Zeichen bemalt ist.

Der jüngste Spieler beginnt. Er soll würfeln und entsprechend der Augenzahl auf dem Spielbrett ziehen.

PFÜTZE

Betrittst du ein Feld, auf dem es eine Pfütze gibt, solltest du da lieber nicht stehen bleiben. Gehe schnell ein Feld weiter.

FUSSSTAPFEN

Kommst du auf ein Feld, das mit Fußstapfen bezeichnet ist, hast du dich ablenken lassen. Egal, ob du das Spiegelbild des Domes, den Chor oder das Schaufenster des Spielgeschäftes anguckst... Falls du auf dieses Feld trittst, scheidest du für eine Runde aus.

EIS

Achtung! Wenn du darauf trittst, könntest du leicht über mehrere Felder rutschen.

TIEFER SCHNEE

Im tiefen Schnee kann man sich nur sehr langsam fortbewegen. Egal, welche Zahl du würfelst, du kannst immer nur ein Feld vorwärts schreiten.

SCHNEESCHAUFEL

Während du in der Stadt spazierst, fiel eine große Menge Schnee, den du jetzt wegräumen musst, um ins Haus zu kommen. Du scheidest für eine Runde aus.

GESCHENK

Stehst du auf einem Feld, das mit einer Geschenkpackung bemalt ist, musst du dem Engel helfen, eines der verlorenen Geschenke ausfindig zu machen. Ziehe eine Karte und versuche, das Päckchen auf dem Bild so schnell wie möglich (innerhalb von 10-15 Sekunden) in der

Stadt zu finden. Aufzustehen und herumzugehen, ist erlaubt. Falls du etwas gefunden hast, zeige darauf. Die anderen Spieler sollen überprüfen, ob du auf das Richtige gezeigt hast. Wenn du richtig geraten hast, fliegt der Engel zu dir auf dein Feld, damit du ihm das Geschenk übergeben kannst, das er dann unter den Weihnachtsbaum zaubern kann. Gehst du weiter, bleibt der Engel, wo er steht, und erwartet den nächsten Spieler, der zu ihm tritt, oder er fliegt einfach zum nächsten, der ein Geschenk gefunden hat. Findest du das Päckchen innerhalb der vorgeschriebenen Zeit nicht, wird nichts passieren. Der Engel bleibt, wo er ist, und du kannst weitergehen, wenn du wieder am Zug bist. Die Geschenkkarte soll in den Haufen zurückgelegt und dieser gut vermischt werden.

Erschwerte Spielregel: Nicht nur derjenige Spieler darf das Päckchen suchen, der die Karte gezogen hat, sondern jeder. Zum schnellsten Spieler, der dieses findet, fliegt der Engel hin. Das Päckchen kommt ebenso unter den Baum.

ENGEL

Betrittst du ein Feld, wo der Engel steht, darfst du nochmal so weit ziehen wie du gewürfelt hast. Steht der Engel auf einem Feld, auf dem man eine Karte ziehen sollte, wird stattdessen diese Regel angewendet.

SMALLTALK

Wenn du auf ein Feld trittst, das schon von einem anderen Spieler besetzt ist, wird es wohl zu einem Gespräch kommen, und das dauert eine Weile. Von diesem Feld könnt ihr nur mit einer Fünf oder Sechs weitergehen. Gelingt es einem von euch weiterzugehen, ist der andere Spieler automatisch frei und kann, wenn er am Zug ist, weiterziehen.

Stehen auf demselben Feld mehr als 2 Personen, gilt die beschriebene Wurfregel für alle, bis nur ein einziger Spieler auf dem Feld bleibt.

Trefft ihr einander auf einem Feld mit Fußstapfen, scheidet ihr für einen Wurf aus. Ihr braucht nicht auf eine Fünf oder Sechs zu warten; ihr habt bestimmt keine Lust auf einen Smalltalk. Falls ihr euch im tiefen Schnee begegnet, sollt ihr euch gegenseitig helfen, das heißt, sollte einer von euch eine Fünf oder Sechs würfeln, kann er diese Zahl weiterziehen. Der andere Spieler bleibt aber alleine im Schnee stecken und darf immer nur ein Feld vorwärts schreiten.

VERLORENE GEGENSTÄNDE

Kommst du auf ein Feld mit einem verlorenen Gegenstand, musst du den Besitzer zu dir rufen, je nachdem, ob er sich hinter oder vor dir befindet. In diesem Fall dürft ihr würfeln und weitergehen. Dies wird nicht als Smalltalk betrachtet. Wenn du deine eigenen Sachen findest, hattest du Glück. Bleiben noch am Ende des Spieles weitere verschwundene Gegenstände auf dem Spielbrett, sind diese für immer verloren. Aber keine Sorge! Es ist Weihnachten, vielleicht gibt es eine neue Mütze oder einen neuen Schal zwischen den Geschenken.

Vom Ziel kann niemand zurückgerufen werden. Dieser Spieler ist bereits im warmen Zimmer, er kann dich nicht mehr hören. Seine Sachen kannst du aber für ihn mitbringen, wenn du willst.

Spieler, die zurückgeblieben sind, können vom Engel abgeholt und ins Ziel gebracht werden, damit sie Weihnachten mit den anderen feiern können.

Wir wünschen Dir viel Spaß beim Spielen, viele Geschenke unter dem Baum und Frohe Weihnachten!

Cuento de Navidad

De 2 a 6 jugadores a partir de 5 años.

Nota del traductor: en Hungría, el país de origen de este juego, es tradición que el 24 de diciembre los regalos los entregue el pequeño niño Jesús acompañado de un ángel. ¿Y Papá Noel? No os preocupéis, él visita a los niños húngaros con algo de antelación, la noche del 5 de diciembre.

En un lugar muy lejano, hay un pequeño pueblo donde a todo el mundo le encanta la Navidad. Cuando se acercan las fiestas, multitud de luces navideñas decoran los hogares. Todo queda tan bonito que hasta el ángel que lleva los regalos se detiene un momento a admirar la escena. ¿Seguro que ha sido solo un momento? El caso es que, mientras estaba despistado, no se dio cuenta de que iba a chocar contra una nube cargada de nieve, así que se resbaló y se le cayeron todos los regalos. Mientras tanto, los niños regresan a casa desde las fiestas navideñas celebradas en las escuelas y guarderías. El camino es largo y resbaladizo. Y no dejan de pararse para mirar los escaparates, hablar, recoger los gorros empujados por el viento, colocarse las bufandas... ¿Les quedará tiempo para ayudar al pobre ángel?

Preparación:

Colocad el tablero de juego en medio de la mesa y montad el pueblo y la nube tal como se indica en el dibujo. Cada jugador elige una ficha de niño y coloca frente a él, en un montón, las fichas de objeto perdido que pertenecen a su ficha. Mezclad las fichas de objeto perdido bocabajo y colocadlas en cualquier casilla del tablero que no tenga un dibujo en ella. Una vez colocadas, dadles la vuelta. Las fichas de niño y de objeto perdido que no se utilizan, se guardan de nuevo en la caja. Colocad el ángel en una casilla del tablero, en la que tampoco haya ningún obstáculo o dibujo. ¡A jugar! El jugador más joven empieza. Lanza los dados y mueve su ficha.

- CHARCO

Si caes a una casilla donde hay un charco, ¡no te quedes ahí! Avanza rápidamente una casilla.

- HUELLA

Si caes en una casilla donde hay una huella, algo te distrae. Te quedas mirando embozado cualquier cosa: la catedral, el coro o el escaparate de la tienda de juguetes... En cualquier caso, pierdes un turno.

- HIELO

¡Cuidado si caes en el hielo! Te resbalarás varias casillas. (las flecha indican hasta dónde te deslizas)

- NIEVE PROFUNDA

Tus pies se hunden en la nieve obligándote a ir muy despacio. Da igual lo que saques en el dado, sólo puedes avanzar una casilla.

- PALA DE NIEVE

Mientras estabas caminando por el pueblo, cayó una nevada. Tienes que usar la pala para limpiar el camino. Pierdes un turno.

- REGALO

Si caes en una casilla con un dibujo de un regalo, podrás ayudar al desafortunado ángel a encontrar uno de los regalos perdidos. Coge una ficha de regalo y, lo más rápidamente posible (en 10 – 15 segundos, poneos de acuerdo al principio del juego), intenta encontrar en el pueblo el regalo que aparece en la ficha. Puedes levantarte y moverte alrededor de la mesa. Si lo encuentras, señálalo. El resto de jugadores comprobarán si has acertado.

Si es el caso, el ángel volará hacia ti, hasta la casilla donde esté tu ficha. Entonces le podrás dar el regalo y él lo enviará con su magia debajo del árbol de Navidad. El ángel se quedará en esa misma casilla hasta que llegue otro jugador o volará a otra casilla si otro jugador encuentra un regalo. Si no puedes encontrar el regalo antes de que acabe el tiempo previamente acordado, no ocurre nada. El ángel se quedará dónde esté y tú avanzarás en tu siguiente turno. ¡Devuelve la ficha de regalo al montón de donde la robaste y mezcla las fichas!

Desafío: Si lo preferís, podéis jugar con esta variante. No solamente el jugador que ha cogido la ficha puede buscar el regalo, sino que todos los jugadores participan en la búsqueda. El ángel volará hasta el primer jugador que lo encuentre y el regalo, como siempre, será enviado debajo del árbol.

• ÁNGEL

Si caes en la casilla donde está el ángel, puedes volver a avanzar el mismo número de casillas que acabas de mover. Si el ángel está en una casilla donde tenías que coger una ficha, también puedes aplicar esta norma y avanzar de nuevo en lugar de coger ficha.

• CHARLAR

Si caes en una casilla donde ya hay otro jugador, por supuesto, te paras a conversar. Y podrás estar hablando un buen rato... En este caso sólo podrás irte de la casilla si sacas un 5 o un 6 con el dado. Si uno de los dos consigue abandonar la casilla, entonces el otro jugador queda automáticamente liberado y podrá mover con normalidad en su siguiente turno. Si coinciden más de dos jugadores en la misma casilla, la norma de sacar 5 o 6 se aplica a todo el mundo hasta que quede una sola persona en la casilla.

Si dos jugadores se encuentran en una casilla con una huella o una pala de nieve, pierden su turno (por efecto de la casilla) pero no tienen que esperar a sacar 5 o 6 para abandonarla. Cuando estás contemplando el paisaje o recogiendo nieve con una pala, no te apetece conversar...

Si dos jugadores coinciden en una casilla con nieve profunda, os podéis ayudar. Esto significa que el primer jugador que saque un 5 o un 6, puede avanzar tantas casillas como indica el dado (en lugar de solo una, por estar en nieve profunda). Sin embargo, el otro jugador que se ha quedado solo en la nieve, desafortunadamente sólo puede avanzar paso a paso.

• OBJETOS PERDIDOS

Si caes en una casilla donde hay una ficha de objeto perdido, tienes que llamar a su dueño para que vaya hasta la casilla donde estás tú a recogerlo, tanto si estaba delante de ti como si estaba detrás de ti. En este caso, puedes salir de la casilla sacando cualquier número (no cuenta como charlar). Si encuentras uno de tus objetos perdidos, ¡qué suerte! Recógelo. Si quedan objetos perdidos en el tablero al final del juego, no te preocupes, ¡es Navidad! Quizás tengas suerte y te regalen una nueva bufanda. ¡No puedes llamar a un jugador que ya haya llegado al final! Ya estará calentito en casa y no te oírás. Pero puedes recogerlo tú si quieres, ya se lo darás más adelante.

Si algún jugador queda muy retrasado, el ángel puede volar hasta él y recogerlo para llevarlo a la casilla final. ¡Ya podéis celebrar juntos la Navidad!

Contenido del juego: 1 tablero, 1 pueblo, 2 nubes, 1 árbol de Navidad, 1 dado, 6 fichas de niño, 1 ángel, 26 fichas de regalo, 6 fichas de objeto perdido.

Conto de Natal

Para 2 a 6 jogadores a partir dos 5 anos.

Numa pequena aldeia longínqua, toda a gente anseia pelo Natal. Há luzinhas nas janelas e as casas enfeitadas esperam as festas. Está tudo tão deslumbrante que, por um breve momento, até o anjo se distraiu com a vista. Ou não terá sido apenas um instante? Certo é que viu com atenção cada cantinho da rosácea. Talvez tenha sido assim que uma nuvem de neve se atravessou no seu caminho... O anjo escorregou e os presentes caíram à sua volta. Entretanto, as crianças voltam para casa da festa de Natal da escola. O caminho é longo e escorregadio. Para além disso, param constantemente para ver as montras, apanhar os chapéus, os cachecóis... mas talvez ainda tenham tempo para ajudar o anjo... não?

Começar a jogar:

Coloca-se o tabuleiro no centro da mesa. Depois, monta-se a aldeia e a nuvem de acordo com o desenho. Cada jogador escolhe uma figura e coloca os discos com os objectos perdidos que lhe pertencem num monte à sua frente. Baralham-se e viram-se para baixo. Depois, espalham-se pelas casas que não tenham desenhos – só pode estar um em cada casa. No fim, viram-se para cima. As figuras e discos de objectos perdidos que sobraem voltam para a caixa. Coloca-se o anjo numa casa do tabuleiro onde também não haja obstáculos nem sinais. Os discos de presentes ficam ao lado do tabuleiro, virados para baixo. Que comece o jogo!

Começa o jogador mais novo. Lança o dado e avança.

POÇA DE ÁGUA

Ao chegar a uma casa onde há uma poça de água, o jogador não pode parar. Avança rapidamente uma casa para a frente!

PEGADA

Se o jogador chegar a uma casa onde há uma pegada, foi porque se distraiu a olhar para qualquer coisa. Ficou a ver o reflexo da catedral, ou o coro, ou a montra da loja de brinquedos... Não importa, porque uma vez aqui chegado, perde um turno.

GELO

Cuidado, o jogador que o pisar pode escorregar por muitas casas! (a seta indica até onde escorrega)

NEVE PROFUNDA

Deve avançar-se muito devagar na neve profunda, por isso, independentemente do que sair no dado, o jogador apenas avança uma casa.

PÁ DE NEVE

Enquanto estava a passear na cidade, caiu um grande nevão. O jogador tem de limpar a neve para conseguir entrar em casa! Perde um turno.

PRESENTE

Se o jogador calhar numa casa com a imagem de um presente, deve ajudar o pobre anjo a encontrar um dos presentes perdidos. Tira um disco e tenta encontrar na aldeia o presente da imagem, o mais rapidamente possível (10 a 15 segundos). O jogador pode

levantar-se e andar à volta. Quando o encontrar, indica-o. Os outros jogadores confirmam se indicou o presente certo. Caso o tenha feito, o anjo voa até à casa onde o jogador se encontra, para que este lhe possa entregar o presente, que o anjo irá mandar, por artes mágicas, para debaixo da árvore de Natal. O anjo fica onde está, à espera que chegue outro jogador, ou voa até ao próximo jogador que encontrar um presente. Se o jogador não conseguir encontrar o presente no tempo definido, não acontece nada. O anjo fica onde está e, quando chegar a sua vez, o jogador volta a lançar o dado. O presente volta para a pilha e baralha-se bem!

Desafio: Em vez de ser só o jogador que tirou o disco a procurar o presente, todos o procuram. O anjo voa até ao jogador mais rápido a encontrá-lo. De qualquer forma, o presente vai para debaixo da árvore!

ANJO

Se o jogador chegar à casa onde está o anjo, pode avançar outra vez o número de passos que saiu no dado. Se o anjo estiver numa casa onde o jogador deve tirar um disco, esta regra sobrepõe-se, pelo que deve avançar sem retirar nenhum disco.

CONVERSAR

Se o jogador chegar a uma casa onde já está alguém, terá de pôr a conversa em dia, o que pode demorar um bocadinho... Só pode avançar se sair 5 ou 6 no dado. Quando um dos dois jogadores o consegue, o outro fica automaticamente livre e pode avançar, independentemente do número que lhe saia no dado.

Se estiverem na mesma casa mais de dois jogadores, a regra de lançar 5 ou 6 aplica-se até que só reste um jogador na casa.

Se na casa onde se encontram houver também uma pegada ou uma pá de neve, o jogador perde um turno. Não precisa de esperar por um 5 ou 6. De qualquer maneira, não estaria numa de conversar...

Se se encontrarem na neve profunda, ajudam-se um ao outro. Quem lançar um 5 ou 6 pode avançar o número de casas que o dado indica. O jogador deixado sozinho na neve apenas pode avançar passo a passo.

OBJECTOS PERDIDOS

Se o jogador ficar numa casa onde há um objecto perdido, chama até si o dono deste, quer esteja à sua frente ou atrás. Neste caso, o jogador pode avançar, não fica parado à conversa. Se encontrar um objecto perdido que lhe pertence, está com sorte! Se houver objectos perdidos no tabuleiro no final do jogo, estão perdidos de vez, mas não te preocupes, é Natal, talvez haja um chapéu ou um cachecol entre os presentes!

Os jogadores não podem ser chamados para trás depois de terem chegado ao fim do jogo. Já estão lá dentro, na sala aconchegante, e não conseguem ouvir quem os chama. O melhor é ir ter com eles!

Se algum jogador tiver ficado muito para trás, o anjo pode voar até ele e levá-lo até à última casa, para que possa celebrar o Natal com todos os outros!

Conteúdo: 1 tabuleiro de jogo, 1 aldeia, 2 nuvens, 1 árvore de Natal, 1 dado, 6 figuras, 1 anjo, 26 discos de presentes, 6 discos de objectos perdidos

Conte de Noël

pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans

Dans une petite ville, loin, très loin d'ici, c'est un ange qui aide le Père Noël à porter les cadeaux. Chacun attend Noël avec impatience. Les lumières de la fête brillent aux fenêtres et les maisons sont décorées. Tout est tellement époustoufflant que même l'ange semble un peu troublé. Et c'est sans doute pour cela qu'un nuage de neige s'est trouvé sur son chemin, qu'il a glissé, et a laissé tomber les cadeaux !

Cependant, les enfants rentrent de l'école ou de la garderie, pour aller fêter Noël. Le chemin est long, et glissant. Il faut s'arrêter souvent, pour regarder les vitrines, bavarder, ramasser les écharpes et les bonnets perdus... et peut-être aider l'ange à retrouver les cadeaux ?

Préparation du jeu

Pour commencer, placez le plateau sur la table, disposez la ville, les nuages et l'arbre de Noël comme indiqué sur le dessin. Les cartes rondes représentent soit des objets perdus (1 pour chaque personnage), soit des cadeaux. Chacun choisit son personnage, et la carte Objet perdu qui va avec. Regroupez les cartes Objet Perdu qui appartiennent à chacun des personnages, face cachée. Mélangez les. Posez-en une sur chaque emplacement sans dessin. Vous pouvez alors les retourner face visible. Placez l'ange sur une case, là où il n'y a pas de dessin ni d'obstacle. Mettez les cartes Cadeau sur le bord du jeu, face cachée : c'est la pioche. Remettez dans la boîte les personnages qui ne servent pas ainsi que les objets perdus qui leur appartiennent.

But du jeu

Tous les personnages partent de la case départ, et doivent arriver à l'arbre de Noël, avec le plus possible de cadeaux. Le premier arrivé gagne, mais les cadeaux sont à partager entre tous les joueurs.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. On avance avec le dé.

Que se passe-t-il sur les différentes cases illustrées?

LA FLAQUE DE BOUE.

Ne restez pas sur une flaque, vous allez vous tremper les pieds, si vous arrivez sur cette case, allez vite à la case suivante.

L'EMPREINTE DE PIED.

Si vous tombez sur cette case, c'est que vous vous êtes laissé distraire par quelque chose, une décoration de l'église, ou la vitrine du marchand de jouets, peu importe, vous devrez passer votre tour.

LA GLACE.

En tombant sur cette case, vous faites une belle glissade ! Suivez la flèche pour avancer jusqu'à une case sèche. La neige poudreuse. Difficile de marcher dans la poudreuse ! Alors au prochain tour, vous n'avancerez que d'une case.

LA COUCHE DE NEIGE.

Il neigeait fort, tandis que vous marchiez dans la ville. Il va falloir prendre la pelle pour dégager le passage avant d'entrer dans la maison. Passez un tour.

UN CADEAU.

Si vous arrivez sur une case Cadeau, avec un joli paquet dessiné, aidez l'ange à trouver l'un des cadeaux qu'il a perdus quand il a heurté le nuage.

Prenez dans la pioche un carte Cadeau, regardez bien le paquet qui est dessiné sur cette

carte, et aussi vite que possible (en 10-15 secondes) essayez de trouver dans la ville le même paquet. Vous pouvez vous lever et vous déplacer. Si vous l'avez trouvé, montrez-le du doigt. Les autres joueurs vérifieront que vous ne vous êtes pas trompé. Si c'est bon, alors l'ange vole à côté de vous, sur la case où se trouve votre personnage, vous lui donnez la carte Cadeau et l'ange l'envoie sous l'arbre de Noël d'un coup de baguette magique. Au tour suivant, votre personnage avance, mais l'ange, lui, reste sur la case Cadeau et attend le prochain joueur qui tombera sur cette case, à moins qu'un autre joueur tombe sur une autre case Cadeau. Si vous ne trouvez pas le paquet que vous cherchez dans le temps imparti, rien ne se passe. L'ange reste là où il est, et vous avancerez, avec le dé, quand ce sera votre tour. Remettez la carte Cadeau avec les autres dans la pioche et mélangez bien !

Défi: le joueur qui a tiré la carte Cadeau n'est pas seul à chercher le paquet, tout le monde peut chercher. L'ange vole jusqu'à la case du joueur le plus rapide à trouver. Le paquet va sous l'arbre tout de même !

L'ANGE

Si vous atteignez une case où se trouve l'ange, vous rejouez en avançant du même nombre de cases. Si l'ange est sur une case où vous devriez tirer une carte, ne tirez aucune carte, avancez !

BAVARDAGE

Si vous arrivez sur une case où est déjà quelqu'un, vous allez évidemment bavarder, cela peut prendre un certain temps ... De sorte que vous ne pourrez repartir que si vous faites 5 ou 6 avec le dé. Si l'un des bavards repart, celui qui se retrouve seul avancera, même s'il ne fait pas 5 ou 6, au tour suivant. Si il y a plus de deux personnes sur une case, tous devront faire 5 ou 6 avec le dé pour avancer, sauf le dernier. Si vous arrivez sur une case occupée, où il y a une empreinte ou une pelle à neige, passez juste un tour. Vous n'avez pas à attendre de faire 5 ou 6, vous ne seriez pas d'humeur à discuter de toute façon. Si vous arrivez sur une case occupée, dans la neige poudreuse, le premier à faire 5 ou 6 avancera de 5 ou 6, mais celui qui reste ne pourra avancer que d'une case quand viendra son tour.

UN OBJET PERDU

Si vous arrivez sur une case où a été posé un objet perdu, appelez le personnage à qui appartient cet objet ; il vous rejoint sur la même case, qu'il soit devant ou derrière vous. Dans ce cas, pas de bavardage, vous avancerez normalement au tour suivant. Si vous trouvez votre objet perdu, vous avez de la chance ! Peut-être que tous les objets perdus ne seront pas ramassés, et perdus pour de bon. Pas de souci, il y a sûrement des bonnets et des foulards dans les paquets qui sont au pied de l'arbre.

Personne ne peut être rappelé s'il est arrivé à l'arbre de Noël. Ceux qui sont déjà au chaud à l'intérieur ne vous entendent pas appeler ! Mais vous pouvez prendre leur objet perdu pour le leur apporter si vous voulez.

Si certains joueurs sont vraiment laissés pour compte, l'ange peut les prendre sous son aile et les emmener jusqu'à l'arbre de Noël afin qu'ils puissent fêter Noël avec les autres !

Contenu: 1 plateau, 1 ville, 2 nuages, 1 arbre de Noël, 1 dé, 6 personnages, 1 ange, 6 cartes Objet perdu, 26 cartes Cadeau

Nous vous souhaitons de passer un bon moment, de joyeuses fêtes, et beaucoup de cadeaux!

Christmas tale

Voor 2-6 spelers vanaf 5 jaar

In een klein dorpje heel erg ver weg verheugt iedereen zich op Kerstmis. Alle ramen zijn feestelijk verlicht en in de huizen is alles sfeervol verzorgd voor het grote feest. Alles is zo adembenemend mooi, dat zelfs, in een vluchtig moment, de engel niet uitkeek. Zo was het mogelijk dat ze uitgleed over een sneeuwwolek en alle cadeaus door elkaar op de grond vielen. Ondertussen lopen de kinderen na de kerstviering op school terug naar huis. De weg is lang en glad. En je wordt veel opgehouden om de winketalages te bekijken, te praten, verloren petten en sjaals ophalen, maar misschien hebben ze tijd om de engel te helpen ... of toch niet?

Begin van het spel

Plaats het bord in het midden van de tafel en monteer de stad en de wolk zoals aangegeven op de tekening. Als je klaar bent, kies een kerstfiguur voor jezelf en plaats de fiches met verloren voorwerpen behorende bij je figuur voor je op een hoopje en hussel ze. Zorg dat de afbeeldingen naar beneden wijzen. Plaats een fiche op elk veld zonder tekening. Als je klaar bent, draai ze om! Leg de rest van de figuren en bijbehorende fiches met verloren voorwerpen terug in de doos. Plaats de engel op een veld op het bord waar ook geen obstakel / teken staat. Plaats de cadeau fiches naast het bord, met de afbeelding naar beneden gericht.

Laat het spel beginnen!

Kies wie mag beginnen. Rol de dobbelsteen en zet het aantal aangegeven stappen.

PLAS

Als je een veld bereikt met een plas stap er dan niet in, maar stap een stap vooruit!

VOETAFDRUK

Als je een veld bereikt waar een voetafdruk staat, werd je vast afgeleid. Je staarde naar de reflectie van de kathedraal, of het koor of het raam van de speelgoedwinkel ... het maakt niet uit, want als je hier stap, moet je helaas een beurt overslaan.

IJS

Wees voorzichtig, als je erop stapt, glijd je uit (de pijl laat zien hoe ver je schuift)!

DIEPE SNEEUW

Je komt alleen maar langzaam in de diepe sneeuw vooruit, dus wat je ook met de dobbelsteen gooit, je kunt maar één stap vooruit.

SNEEUWSCHEP

Terwijl je in de stad liep, viel er veel sneeuw. Je moet met de sneeuwschuiver aan de slag om in het huis te komen! Je mist een beurt.

PRESENT

Als je op een veld komt met de afbeelding van een cadeau, help je de ongelukkige engel om een van de cadeaus te vinden die verspreid zijn. Trek een kaart en probeer zo snel mogelijk (in 10-15 seconden) het pakket te vinden in de stad! Je mag opstaan en rondlopen. Als je het corresponderende cadeau hebt gevonden, wijs het dan aan. De andere spelers controleren of je het juiste pakket hebt aangewezen. Als dat zo is, dan vliegt de engel

naar het veld waar je staat, zodat je het pakket aan haar kan geven en ze het met haar magie weer onder de kerstboom plaatst. Als jij verder gaat, zal de engel op dit veld blijven en wachten op de volgende speler die naast haar stapt, of ze zal naar de volgende speler vliegen die een cadeau vindt. Als je het cadeau dat je zoekt niet binnen de gegeven tijd kunt vinden, gebeurt er niets. De engel blijft waar ze is, en jij kan weer een stap vooruit als het je beurt is. Plaats het cadeau wel weer terug op de hoop waar je het uit hebt gehaald en meng weer goed.

Extra uitdaging: Niet alleen de speler die de kaart heeft getrokken, kan het cadeau zoeken, maar iedereen. De engel vliegt naar de snelste speler om het cadeau terug te kunnen leggen onder de kerstboom.

ENGEL

Als je een veld bereikt waar de engel staat, dan kun je weer zoveel stappen nemen als je gooit met de dobbelsteen. Als de engel op een veld staat waar je een kaart moet trekken, dan is deze regel geldig in plaats van tekening op de kaart.

BABBELEN

Als je op een veld stapt waar al iemand staat, dan sta je stil om te babbelen, dit kan even duren ... dus je kunt dit veld verlaten door een vijf of zes te gooien. Als een van jullie het veld verlaat, dan wordt de andere automatisch vrijgemaakt en wat hij ook gooit als het de volgende beurt is, hij kan verder gaan.

Als er meer dan twee mensen op een veld zijn, is het gooien van een vijf of zes van toepassing op iedereen totdat er maar één speler over is.

Als je elkaar ontmoet op een veld waar een voetafdruk of een sneeuwschep staat, dan mis je een beurt. Je hoeft niet te wachten op vijf of zes, je zou niet in de stemming zijn om toch te babbelen.

Als je elkaar in de diepe sneeuw tegenkomt, dan help je elkaar, wat betekent dat als een van jullie een vijf of een zes gooit, hij of zij het aantal stappen welke de dobbelsteen aangeeft mag zetten, de andere speler die alleen in de sneeuw is achtergelaten, mag helaas gewoon stap voor stap verder gaan.

VERLOREN VOORWERPEN

Als je op een veld komt met een verloren voorwerp, moet je de eigenaar vragen langs te komen en op je veld te stappen. Het maakt niet uit of de eigenaar voor je of achter je staat. In dit geval kunt je doorgaan met gooien want het telt niet als chatten. Als je je eigen spullen vindt, heb je geluk! Als er aan het einde van het spel verloren voorwerpen op het bord zijn achtergelaten, gaan ze voorgoed verloren. Maar geen zorgen, het is kerst, misschien is er een nieuwe pet of sjaal tussen de cadeautjes!

Niemand kan teruggeroepen worden vanaf de Finish! Binnen is binnen, waar je kunt genieten in de mooie warme kamer. Achtergebleven spelers worden door de engel naar de Finish gevlogen, zodat ze samen met de anderen Kerstmis kunnen vieren!

Inhoud van het spel: 1 spelbord, 1 stad, 2 wolken, 1 kerstboom, 1 dobbelsteen, 6 cijfers, 1 engel, 26 cadeau fiches, 6 verloren voorwerpen fiches

Wij wensen u een fijne tijd, veel cadeaus en fijne feestdagen!

Karácsonyi mese

2–6 játékos részére 5 éves kortól

Egy messzi-messzi kisvárosban mindenki izgatottan várja a karácsonyt. Minden ablakban ünnepi fények ragyognak, a házak kicsinosítva várják az ünnepet. Olyan mesés szép minden, hogy egy röpke pillanatig még az angyal is rajta felejtette a szemét. Vagy csak egy pillanatnak tűnt? Az biztos, hogy a rózsablatk minden cikornyáját jól megnézte. Így történhetett, hogy egy hófelhő valahogy elé keveredett...az angyal megcsúszott rajta és az ajándékok szanaszét potyogtak. A gyerekek közben az iskolai és óvodai karácsonyi ünnepségről ballagnak hazafelé. Hosszú az út és csúszós. Ráadásul annyiszor meg kell állni, kirakatot nézni, beszélgetni, elhagyott sapkát-sálat felszedni... de talán marad idő arra is, hogy segítsenek keresgélni az angyalnak ...nem?

A játék kezdte:

Tegyétek a táblát az asztal közepére, majd állítsátok össze a várost és a felhőket, ahogyan a rajz mutatja! Ha kész, válasszatok bábut magatoknak és a bábuítokhoz tartozó elveszített tárgyakat jelző korongokat tegyétek magatok elé egy kupacba. Fordítsátok le és keverjétek meg. Tegyetek belőlük egyet-egyet bármelyik tetszőlegesen választott mezőre, amin nincs rajz. Ha kész, fordítsátok fel őket! A maradék bábukát és elveszett tárgyakat jelző korongokat tegyétek vissza a dobozba! Az angyalt helyezték el a táblán egy olyan mezőre, ahol szintén nincs semmilyen akadály/jelzés. Az ajándék korongokat lefordítva helyezték a tábla mellé. Kezdődhet a játék!

A legfiatalabb játékos kezdjen. Dobjon a kockával és lépjen ennek megfelelően.

TÓCSA

Ha olyan mezőre érsz ahol tócsa van: ne ácsorogj benne, gyorsan lépj eggyel tovább!

LÁBNYOM

Ha olyan mezőre lépsz, ahol lábnyom van, ott bizony elbáméskodtál! Vagy a székesegyház tükörképét, vagy a kórust, a játékbolt kirakatát nézed...édesmindegy, mert ha ide lépsz, egyszer kimaradsz a dobásból.

JÉG

Vigyázz, ha rálépsz könnyen átcsúszhatsz több mezőn is! (a nyíl mutatja, hogy meddig csúszol)

MÉLY HÓ

A mély hóban csak nagyon lassan tudsz haladni, így bármennyit dobsz, mindig csak egy mezőt léphetsz előre.

HÓLAPÁT

Amíg a városban sétáltál nagy hó esett, el kell lapátolnod, hogy bejuss a házba! Egy körből kimaradsz!

AJÁNDÉK

Ha azon a mezőn amin állsz ajándékcsomag képét látod, segíts a pórul járt angyalnak megtalálni egyet a szétgurult ajándékok közül! Húzz egy ajándék korongot és a lehető leggyorsabban (10-15 másodpercen belül) próbáld megtalálni a képen látható csomagot a városban! Felállni és körbemenni szabad! Ha megvan bökj rá! A többi játékos ellenőrizze,

hogy jót mutattál-e! Ha igen, akkor az angyal odaszáll melléd arra a mezőre, ahol állsz, hogy átadd neki a csomagot és ő azt a karácsonyfa alá varázsolja. Amikor tovább lépsz majd, az angyal ezen a mezőn marad és várja a következő játékost, aki mellé lép, vagy odaszáll a következőhöz, aki ajándékot talál. Ha nem találsz meg az adott időn belül a keresett csomagot, akkor sem történik semmi. Az angyal marad a helyén és te majd tovább léphetsz, ha újra rád kerül a sor. Az ajándék korongot pedig tedd vissza a kupacba, amiből kihúztad és keverd jól össze!

Nehezítés: Nem csak az a játékos keresheti a korongon látható csomagot, aki húzta, hanem mindenki. Aki a leggyorsabban megtalálja, ahhoz száll az angyal. A csomag ugyanúgy a fa alá kerül!

ANGYAL

Ha olyan mezőre érsz, ahol az angyal áll, akkor még egyszer annyit léphetsz, mint amennyit dobtál. Ha az angyal olyan mezőn áll, ahol ajándék kártyát kéne húznod, akkor ebben az esetben a kártya húzás helyett ez a szabály érvényes.

CSEVEGÉS

Ha olyan mezőre lépsz, ahol már áll valaki, akkor nyilván csevegni fogtok, ez eltart majd egy darabig... így erről a mezőről ötös vagy hatos dobással mehetek tovább. Ha az egyikőtöknek sikerül ellépni onnan a másik automatikusan felszabadul, így bármit dob amikor rá kerül a sor: mehet tovább.

Ha kettőnél többen álltok egy mezőn mindenkire érvényes az ötös-hatos dobás, egészen addig, amíg csak egyetlen játékos nem marad.

Ha olyan mezőn találkoztok, ahol lábnyom vagy hólapát van akkor egyszer kimaradtok a dobásból nem kell ötös vagy hatos dobásra várni, nyilván úgysem lenne kedvetek csevegni.

Ha mély hóban találkoztok, támogatjátok egymást, vagyis, ha bármelyikőtök ötöst vagy hatost dob le is lépheti azt a pontszámot amit a kocka mutat, a másik játékos aki a hóban maradt egyedül, sajnos csak egyesével araszolhat tovább.

ELVESZETT TÁRGYAK

Ha olyan mezőre lépsz, ahol elveszett tárgy van, a tulajdonosát oda kell hívnod magadhoz, akár előtted, akár mögötted halad. Ebben az esetben bármilyen dobással tovább mehetek, nem számít csevegésnek. Ha a saját cuccod találsz meg, szerencséd van! Ha a játék végén maradnak elkallódott tárgyak a táblán, azok végleg elvesztek, de se baj, karácsony van, talán lesz új sapka vagy sál az ajándékok közt!

A célból visszahívni senkit sem lehet! Ő már bent van a jó meleg szobában, nem hallja meg a hívást! De te utána viheted, ha van kedved!

Az utolsó játékosokért, akik esetleg nagyon lemaradtak elrepülhet az angyal és beviheti őket a célba, hogy együtt ünnepeljék a karácsonyt a többiekkel!

A játék tartalma: 1 játéktábla, 1 város, 2 felhő, 1 karácsonyfa, 1 dobókocka, 6 játékgúla, 1 angyal, 26 ajándék korong, 6 elveszett tárgy korong

Kellemes időtöltést, sok ajándékot és boldog ünnepeket kívánunk!

Opowieść Bożonarodzeniowa

dla 2 - 6 osób od 5. roku życia

W małym miasteczku daleko stąd wszyscy wyczekują Bożego Narodzenia. W oknach widać świąteczne światełka, a wszystkie domy zostały już przyozdobione. Wszystko wygląda tak pięknie, że nawet jeden z aniołów zatrzymał się z wrażenia. Przyglądał się ozdobom okiennym i nie dostrzegł śniegowej chmury, która zasłoniła oblodzoną drogę. Poślizgnął się, a niesione przez niego prezenty powędrowały w powietrze w różnych kierunkach. W tym ze szkolnych uroczystości bożonarodzeniowych wracały dzieci. W trakcie długiej drogi do domu było tyle rzeczy do oglądania, że dzieci zatrzymywały się często oglądając witryny sklepowe, rozmawiając, podnosząc zagubione czapki i szaliki... być może znalazłyby czas, by pomóc aniołowi?

Rozpoczęcie rozgrywki: Ustawcie planszę na środku stołu, zbudujcie miasto i chmury, tak jak zostało to pokazane na rysunku. Następnie wybierzcie postacie w grze i połóżcie krążki z zagubionymi przedmiotami należącymi do postaci naprzeciw siebie na stosiku. Należy położyć je obrazkiem do dołu i dobrze potasować. Potem trzeba umieścić je na jednym z pól pozbawionych rysunku i obrócić na stronę z obrazkiem. Pozostałe, nieużywane postacie i krążki ze zgubami włożcie do pudełka. Umieście anioła na planszy na polu, gdzie nie znajduje się żadna z przeszkód lub znaków. Obok planszy należy położyć krążki z prezentami, skierowane obrazkami do dołu. Można wówczas rozpocząć grę!

Rozpoczyna najmłodszy z graczy. Rzuca kostką i przemieszcza się na planszy zgodnie z wyrzuconą liczbą oczek.

KAŁUŻA Jeśli staniesz na polu z kałużą nie stój w niej, tylko przeskocz na kolejne pole!

ODCISK STOPY Jeśli znajdziesz się na polu z odciskiem stopy, twoja uwaga zostaje zakłócona i zaczynasz przyglądać się otoczeniu. Może to być katedra, chór lub po prostu witryna sklepu z zabawkami... niezależnie od tego, co przyciągnęło Twoją uwagę - tracisz ruch.

ŁÓD Uważaj, bo jeśli na nim staniesz łatwo wpadniesz w poślizg! (strzałka pokazuje, jak daleko musisz się przemieścić)

GŁĘBOKI ŚNIEG W nim przemieszczasz się bardzo wolno, więc niezależnie od tego, ile oczek wyrzucisz kostką, poruszasz się tylko o jedno pole do przodu.

ŁOPATA DO ŚNIEGU Drogę zagroziła Tobie wielka zaspą śniegu i musisz przetrzucić go w inne miejsce, by dostać się do domu! Tracisz kolejkę.

PREZENT Jeśli staniesz na polu z takim obrazkiem, pomóż aniołowi odnaleźć jeden z prezentów rozrzuconych w okolicy. Wylosuj jedną z kart i jak najszybciej (w 10-15 sekund) znajdź paczuszkę, którą dostrzegłeś na obrazku w mieście. Możesz wstać i przejść się wokół planszy. Jeśli dostrzegłeś właściwy prezent, wskaż go. Pozostali gracze powinni potwierdzić, czy zrobiłeś to prawidłowo. Jeśli tak, anioł przylatuje na Twoje pole, by przejąć prezent i wysłać go, dzięki swojej bożonarodzeniowej magii, pod choinką. Po tym jak ruszysz w dalszą drogę, anioł zostanie na tym polu czekając na kolejnego gracza, który do niego dotrze lub na moment, gdy inny z graczy odnajdzie prezent – wówczas

przemieszcza się na zajmowane przez niego pole. Jeśli nie odnajdziesz właściwej paczuski, nie dzieje się nic. Anioł pozostaje na swoim miejscu, a Ty ruszasz dalej jak tylko nadejdzie Twoja kolej. Odłóż kartę z prezentem z powrotem na stosik i dobrze go przetasuj!

Możliwe wyzwanie: paczuski, która pokazana jest na karcie, szukać może nie tylko gracz, który ją wylosował, ale wszyscy uczestnicy gry! Anioł przybędzie do tego, kto znajdzie ją jako pierwszy! A odnaleziony prezent trafia pod choinkę.

ANIOŁ Jeśli staniesz na polu, na którym stoi anioł, możesz kontynuować ruch o tyle pól, o ile przemieściłeś się już w tej kolejce. W sytuacji, gdy anioł znajduje się na polu, na którym powinieneś losować kartę, zasada ponownego ruchu zastępuje zasadę losowania karty.

POGAWĘDKA Jeśli zatrzymasz się na polu, gdzie stoi inny gracz, oczywiście musisz zatrzymać się i pogawędzić, a to może trochę potrwać... tak więc by je opuścić musicie wyrzucić kostką co najmniej 5 lub 6. Jeśli udaje się to jednemu z graczy, drugi z nich staje się wolny i może przemieścić się o taką liczbę pól, jaką wyrzuci w następnej kolejce. Jeśli na polu znalazło się więcej niż dwóch graczy, obowiązek wyrzucenia kostką 5 lub 6 dotyczy wszystkich do momentu, aż na polu pozostanie jeden gracz. Jeśli do spotkania dojdzie na polu z odciskiem stóp lub łopata do odśnieżania, gracze tracą kolejkę, ale nie muszą wyrzucać 5 lub 6, by ruszyć dalej – nie są przecież w nastroju do pogawędki. Jeśli gracze spotykają się w głębokim śniegu, mogą sobie nawzajem pomóc. Jeśli jeden z nich wyrzuci 5 lub 6 może przemieścić się do przodu o taką liczbę pól. Drugi z kolei niestety przemieści się tylko o tyle, ile wyrzuci w kolejnej turze.

ZAGUBIONE PRZEDMIOTY Jeśli jeden z graczy stanie na polu z zagubionym przedmiotem, wzywa do siebie jego właściciela, niezależnie od tego, czy stoi on z przodu, czy z tyłu. W tej sytuacji kolejne ruchy zależą od rzutu kostką, a gracze nie ucinają sobie pogawędki. Jeśli uda się Tobie znaleźć własny zagubiony przedmiot – gratulacje! Jeśli po zakończeniu gry na planszy nadal znajdują się zagubione przedmioty to niestety przepadają. Ale nie martwcie się: to Boże Narodzenie i być może nowa czapka lub szalik sama znajdzie się pod choinką!

Nikogo, kto już ukończył grę i siedzi sobie wygodnie w ciepłym pokoju, nie można wezwać z powrotem na inne pole. Ale możesz zebrać przedmioty, które zagubili, jeśli masz na to ochotę!

Jeśli są gracze, którzy zostali daleko w tyle, anioł może przybyć im z odsieczą i przenieść na linię końcową, by wszyscy mogli spędzić Boże Narodzenie razem.

Zawartość gry: 1 plansza do gry, 1 miasto, 2 chmury, 1 choinka, 1 kostka, 6 postaci, 1 anioł, 26 krążków z prezentami, 6 krążków z zagubionymi przedmiotami

Bawcie się dobrze, życzymy wielu prezentów i radosnego świętowania!

Vánoční povídka

Hra pro 2 – 6 hráčů, vhodná pro děti od 5 let.

V malém městečku, za devatero horami a devatero řekami, se všichni nedočkavě těší, že už brzy budou Vánoce. Ve všech oknech svítí a blikají sváteční světélka a všechny domečky se lesknou čistotou. Nad celým městem se vznáší tak dech beroucí atmosféra, že na maličký, zcela pomíjivý moment, uchvátila dokonce Andělku. Nebo to jenom vypadalo jako chvílička? Je jisté pouze to, že si dobře prohlédla každou kudrlinku v růžovém okénku. Proto se asi mohlo stát, že se jí do cesty připlétl sněhový mrak... Andělka uklouzla a dárečky se rozsyпали všude kolem. Mezitím, se vrací domů děti ze školních a školkových vánočních oslav. Cesta je dlouhá a klouže to. A člověk musí tolikrát zastavovat! Podívat se do výlohy, povídat, zvedat ztracené čepice a šály... možná však přijdou děti včas, aby pomohly i Andělce... nebo ne?

Příprava hry: Položte hrací desku doprostřed stolu a složte město s mrakem podle nákresu. Potom si každý vyberte figurku a její žeton se ztracenou věcí. Žetony se ztracenými věcmi dejte na hromádku, otočte je lícem dolů a zamíchejte je. Položte je po jednom na políčka hracího pole, kde není žádný obrázek. Jakmile jste hotovi, otočte je lícem vzhůru. Nepoužité figurky i jejich disky uložte zpět do krabice. Andělku umístěte také na jedno z políček bez obrázku nebo disku. Karty s dárečky položte na hromádku vedle hrací desky lícem dolů.

Začíná nejmladší hráč, hodí kostkou a postoupí o daný počet polí.

LOUŽE

Jakmile skončíte na políčku s louží, neotálejte a rychle poskočte o jedno políčko dál.

STOPA

Toto políčko znamená, že se vaše postavička nechala něčím rozptýlit. Možná to byl odraz katedrály, možná sbor, nebo výloha obchůdku s hračkami... vlastně je to jedno, jelikož na tomto políčku musíte zkrátka zůstat ještě jedno kolo.

LED

Opatrně, na tomto políčku snadno uklouznete a šipka vám řekne jak moc.

HLUBOKÝ SNÍH

Brodit se hlubokým sněhem jde velmi pomalu. Proto nezáleží, co vám padne na kostce, vždy můžete postoupit jen o jedno políčko.

HRABLO NA SNÍH

Při procházení městem, spadla ze střechy hromada sněhu. Abyste se dostali domů, musíte jí odklidit. Jedno kolo tedy nehrajete.

DÁREK

Pokud si stoupnete na políčko s dárečkem, pomozte nešťastné Andělce najít jeden z rozsypaných balíčků. Vytáhněte jednu kartu s balíčkem, jakmile se na kartu podíváte, máte pouze 10 - 15 vteřin na to, abyste stejný balíček našli ve městě (na hracím poli). Pokud jej najdete, ukažte na něj. Ostatní hráči zkontrolují, jestli jste našli správný balíček. Pokud jste našli správný balíček, Andělka přeletí k vám na políčko, abyste jí mohli předat dárek a ona ho pak svým kouzlem poslala pod vánoční stromeček. Jakmile se dostanete

opět na řadu, hrajete normálně dále. Andělka zůstane na políčku a počká na dalšího hráče, nebo přeletí k někomu, kdo najde jiný dáreček. Když se vám nepodaří najít stejný dárek, vrátíte kartu na hromádku, pořádně karty promícháte a příští kolo pokračujete dál ve své cestě.

Zpestření: vylosovaný balíček hledají ve městě všichni hráči. Andělka přiletí k tomu, kdo dárek najde jako první a pošle dárek pod vánoční stromeček z jeho políčka.

ANDĚLKA

Pokud dojedete na políčko, kde stojí Andělka, popojdete ještě jednou stejný počet políček, který vám padl na kostce. A to i v případě, že Andělka stojí na políčku, kde byste si měli tahat balíčkovou kartu.

DEBATĚNÍ

Stoupnete-li se na políčko, které je již obsazené někým jiným, je zřejmé, že si trochu poklábosíte. To může nějaký čas trvat. Z tohoto políčka se dostanete, pouze pokud kostkou hodíte pětku nebo šestku. Jakmile se to jednomu z hráčů podaří, druhý je automaticky vysvobozen také a může směle pokračovat v cestě, jakmile se na něj dostane řada. Pokud se sejde na políčku více figurek, platí stejné pravidlo, dokud na poli nezbyde pouze jedna. Když se sejdete na políčku se stopou nebo s hrablem na sněhu, pouze jedno kolo nehrajete. Stejně byste neměli čas ani chuť na povídání. Pokud se setkáte v hlubokém sněhu, je to pro jednoho z vás výhoda. Ten komu padne pětku nebo šestku může postoupit o daný počet políček, ten druhý však musí jít políčko po políčku.

ZTRACENÉ PŘEDMĚTY

Dostanete-li se na políčko se ztracenou věcí, zavoláte si k sobě jejího majitele. Ten musí přijít, ať je kde je. V tomto případě se vaše setkání nepočítá jako Debatění a můžete pokračovat jakýmkoliv hodem. Když najdete svůj ztracený předmět sami, potkalo vás štěstí! Pokud se ve městě stále nachází poztrácené věci, jsou ztracené navždy, ale nemáte se čeho bát, jsou Vánoce, a možná nějakou tu čepici nebo šálu najdete pod stromečkem. Nikdo nemůže být zavolán, pokud již projel cílem. Už je pěkně schovaný v teplém pokojíčku a stejně vás neslyší. Pokud se vám chce, můžete mu předmět vzít s sebou.

Když se stane, že se někdo doopravdy loudá a zůstane dlouho pozadu, může poprosit Andělku. Ta k němu doletí a vezme ho s sebou do cíle, aby mohl oslavit Vánoce spolu s ostatními.

Obsah balení: 1 hrací deska, 1 město, 2 mraky, 1 vánoční stromeček, 1 kostka, 6 figurek, 1 Andělka, 26 dárečkových karet, 6 disků ztracených předmětů

Přejeme všem statečným hráčům krásný čas, spoustu dárečků a hlavně Veselé Vánoce!

Vianočná rozprávka

hra pre 2–6 hráčov od 5 rokov (Návod na zloženie plánu — vid' nákres.)

V malom mestečku, za siedmymi horami a siedmymi dolami, sa už všetci náramne tešia na Vianoce. Vo všetkých oknách žiaria sviatočné svetielka, všetky domy sú úhľadne upratané a pripravené na blížiac sa sviatky. Všetko navôkol je také úchvatné, že sa na malý okamih aj samotný anjel pri pohľade na tú nádheru celkom pozabudol. No bol to skutočne len malý okamih? Isté je len to, že sa pozorne zadíval na každúcky ornament rozetového okna. To najskôr vysvetľuje, ako sa mohlo stať, že sa mu odrazu do cesty priplietol obrovský snehový mrak a... Anjel sa pošmykol a všetky darčeky, ktoré niesol, sa rozkotúlali po okolí. Medzičasom, deti práve kráčajú domov zo školských a škôlkárskych vianočných besiedok. Cesta je dlhá a šmykľavá. A musíte sa na nej toľkokrát zastaviť, aby ste sa poriadne vynadávali na všetky výklady, porozprávali sa, zdvihli zo zeme stratené čiapky a šály... ale možno si predsa nájdú čas aj na pomoc anjelovi, alebo nie?

Pred začiatkom hry:

Hrací plán umiestnite do stredu stola, potom podľa nákresu poskladajte mestečko a mrak. Keď je to hotové, vyberte si po jednej z figúrok a umiestnite na kôpku pred seba disky, ktoré označujú stratené predmety patriace vašim figúrkam. Otočte ich tvárou nadol a pomiešajte ich. Po jednom ich rozmiestnite na ľubovoľné políčka plánu, na ktorých nie je žiadna kresba. Nakoniec ich poobracajte tvárou nahor. Prebytočné figúrky a disky so stratenými predmetmi vložte späť do krabice. Umiestnite anjela na niektoré z políčok hracieho plánu, kde nie je žiadna prekážka (obrázok, disk). Umiestnite disky s darčkami vedľa hracieho plánu, tvárou musia smerovať nadol. Hra sa môže začať!

Začína najmladší z hráčov. Hod'te kockou a postupujte podľa hodnoty, ktorá na nej padne.

KALUŽ: Ak sa dostanete na políčko s kalužou, nepostávajte tu prídlho. Rýchlo poskočte o jedno políčko vpred!

STOPA: Ak vstúpite na políčko so stopou, znamená to, že ste sa nechali rozptýliť pohľadom na niečo zaujímavé. Či už ste sa zapozerali do odrazu katedrály, na spevácky zbor, alebo do výkladu hračkárstva, na tom už nezáleží. Keď už ste sa sem raz dostali, musíte vynechať jedno kolo.

LAD: Našlapujte opatrne, na ľade sa môžete ľahko pošmyknúť aj o niekoľko políčok! Šípka vám ukáže, ako ďaleko sa budete kízať.

HLBOKÝ SNEH: V hlbokom snehu sa dá pohybovať len veľmi pomaly. Bez ohľadu na to, čo vám padne na kocke, vpred sa teraz môžete posunúť len o jediné políčko.

LOPATA NA SNEH: Kým ste sa prechádzali po meste, z neba napadala hromada snehu. Musíte si teraz lopatou odhrabať cestu domov! Vynechajte jedno kolo.

DARČEK: Ak stojíte na políčko so symbolom darčeka, pomôžte nešťastnému anjelovi nájsť jeden z balíčkov, ktoré sa mu rozsypali po okolí. Vytiahnite si jednu z kariet a čo najrýchlejšie (za 10–15 sekúnd) skúste v mestečku nájsť darček, ktorý je na karte znázornený! Môžete kvôli tomu aj vstať a pohybovať sa. Keď darček nájdete, ukážte naň prstom. Ostatní hráči skontrolujú, či ste naozaj uspeli. Ak je to tak, anjel priletí k vám na vaše políčko, aby ste mu mohli darček odovzdať. On ho potom svojim kúzlom pošle priamo pod vianočný stromček. Vy následne pokračujete ďalej v hre a anjel ostane na mieste. Tu počká na ďalšieho hráča, ktorý

zastane vedľa neho, alebo preletí k tomu, kto nájde ďalší z darčiekov. Ak neviete v stanovenom čase hľadaný darček nájsť, nič sa nedeje. Anjel ostane na svojom mieste a vy môžete, až na vás opäť príde rad, postúpiť ďalej. Kartu s darčekom vráťte do kôpky, z ktorej ste ju vytiahli. Poriadne kôpku premiešajte!

Výzva: Darček nemusí hľadať len ten hráč, ktorí si kartu vytiahol. Do hľadania sa môžu zapojiť všetci. Anjel preletí k najrýchlejšiemu hráčovi, ktorému sa ho podarí nájsť. Darček sa tak či tak dostane pod stromček!

ANJEL

Ak sa dostanete na políčko, na ktorom stojí anjel, môžete ísť ešte raz vpred o toľko políčok, koľko vám predtým padlo na kocke. Ak anjel stojí na políčku, kde by ste si mali ťahať kartu, platí toto pravidlo tiež. Kartu si v tomto prípade neťaháte.

KLEBETENIE

Ak vstúpite na políčko, na ktorom sa už nachádza iný hráč, určite sa zahľbite do rozhovoru. To vás, samozrejme, trochu zdrží... Toto políčko môžete opustiť až vtedy, keď vám na kocke padne päťka alebo šesťka. Keď jeden z vás spoločné políčko opustí, automaticky je oslobodený aj ten druhý. Po hodení kockou tak môže opäť ísť normálne vpred o daný počet políčok.

Ak sa na jednom políčku stretne skupinka 3 a viac hráčov, platí povinnosť hodiť päťku či šesťku pre všetkých, až pokým na políčku neostal len jeden hráč.

Ak sa stretnete na políčku, kde je symbol stopy či lopaty na sneh, vynechávate jedno kolo. V tomto prípade na päťku či šesťku čakať nemusíte, pravdepodobne vás nálada klebetiť už aj tak prešla...

Ak sa stretnete v hlbokom snehu, musíte si pri odhrabávaní cesty pomáhať. Ak ale jeden z hráčov hodí päťku či šesťku, môže ísť o daný počet políčok vpred. Ten druhý, žiaľ, musí ďalej postupovať len krôčik po krôčiku.

STRATENÉ PREDMETY

Ak vstúpite na políčko so strateným predmetom, musíte si k sebe privolať jeho majiteľa, či už sa práve na hracom pláne nachádza pred vami, alebo za vami. V tomto prípade môžete pokračovať ďalej bez povinnosti hodiť päťku či šesťku, nepočíta sa to za klebetenie. Ak nájdete svoje vlastné stratené veci, máte šťastie! Akékoľvek stratené predmety, ktoré na hracej ploche ostanú po skončení hry, sú nenávratne preč! Ale nezúfajte, sú predsa Vianoce. Možno si novú čiapku a šál nájdete medzi darčekom pod stromčekom!

Z cieľa už nikoho nemožno privolať späť do hry! Dávno sú schovaní v teplej a útulnej izbičke, kde vaše volanie beztak nebudú počuť. Ak však chcete, môžete k nim ich stratené predmety priniesť sami.

Ak budú niektorí z hráčov vážne zaostávať, anjel môže k oneskorencom priletieť a preniesť ich do cieľa, aby mohli osláviť Vianoce spolu s ostatnými!

Obsah hry: 1 hrací plán, 1 mestečko, 2 oblaky, 1 vianočný stromček, 1 kocka, 6 figúrok, 1 anjel, 26 kariet s darčekom, 6 diskov so stratenými predmetmi.

Želáme vám skvelú zábavu, veľa darčiekov a krásne sviatky!

Рождественская сказка

Игра для 2-6 игроков от 5 лет

Далеко-далеко в маленьком городке все жители с волнением ожидают Рождество. Украшенные дома с мерцающими огнями в окнах предвкушают наступление праздника. Такая красота вокруг, что просто захватывает дух – даже ангел на секунду застыл в изумлении. А может это длилось вовсе не секунду? Совершенно точно одно – ангел засмотрелся на что-то в розоватом окошке. Видимо, именно в этот момент, к несчастью, ангел поскользнулся и подарки рассыпались повсюду. Тем временем дети возвращаются с праздничных концертов. Дорога длинная и очень скользкая. Приходится очень часто останавливаться, чтобы поглазеть на красивые магазинные витрины, поговорить, поднять потерянные кем-то шапки, шарфы... но может они смогут помочь ангелу, или нет?

Подготовка к игре:

Расположите игровое поле по центру стола, затем соберите город и облака как показано на рисунке. После этого выберите себе фигурку, а фишки с потеряшками, принадлежащими выбранному персонажу положите кучкой. Переверните их лицом вниз и хорошо перемешайте. Каждый игрок должен положить по 1 фишке на игровое поле: на клетку без каких-либо знаков. Неиспользованные фигурки и фишки с потеряшками уберите обратно в коробку! Поместите ангела на игровое поле на место, где отсутствуют какие-либо знаки. Положите фишки с подарками лицом вниз позади игрового поля. Самое время для начала игры!

Ход игры:

Первым начинает ходить самый младший игрок. Бросайте кубик и передвигайте свою фигурку на соответствующее количество шагов.

ЛУЖА

Если вы попали на клетку с изображением лужи, не вставайте в нее, перемещайтесь на один шаг вперед!

СЛЕД

Если вы попали на клетку с изображением следа, значит, вы на что-то засмотрелись. Возможно, вы засмотрелись на кафедральный собор, или на хор или на витрину игрушечного магазина... и это совершенно не важно, потому что вы пропускаете ход

ЛЕД

Будьте осторожны! Если вы попали на эту клетку, то значит, вы поскользнулись и укатились в другое место! (стрелки указывают, куда вы скатились)

СУГРОБ

По сугробам можно передвигаться только очень медленно, поэтому какое бы число не выпало на кубике - сделать можно только один шаг вперед.

СНЕГОУБОРОЧНАЯ ЛОПАТА

Пока вы прогуливались по городу, навалило столько снега! Чтобы попасть в дом нужно расчистить себе дорогу! Пропускайте один ход!

ПОДАРОК

Если вы попали на клетку, где изображена подарочная коробка, помогите ангелу найти один из подарков, которые рассыпались повсюду. Тяните карту и как можно быстрее (в течение 10-15 секунд) попытайтесь отыскать этот подарок в городе! Разрешается вставать и ходить вокруг игрового поля. Если вы отыскили подарок, укажите на него! Остальные игроки должны проверить правильно ли вы справились с заданием. Если все правильно, то ангел перелетает на клетку рядом с вами, вы передаете ангелу найденный подарок, а ангел при помощи волшебства отправляет его под рождественскую елку. При дальнейшем перемещении вашей фигурки, ангел остается на том же месте и дожидается следующего игрока, который наступит на ту же клетку или ждет момента, когда кто-то из игроков отыщет еще один подарок. Если

вам не удастся отыскать соответствующий подарок в течение указанного времени, то ничего не происходит. Ангел остается на своем прежнем месте, а вы сможете передвинуть свою фигурку вперед в свой следующий ход. Положите карточку с подарками обратно в стопку и хорошо их перемешайте!

Усложненная версия игры:

На поиск необходимого подарка могут отправляться все игроки! Ангел перелетает на клетку к игроку, который быстрее остальных отыщет нужный подарок! Независимо от того, кто первый справился с заданием, подарок в любом случае складывается под елку!

АНГЕЛ

Если вы попадаете на клетку, где стоит ангел, то вы еще раз передвигаете свою фигурку настолько же шагов, сколько у вас выпало на кубике. Если ангел находится на клетке, где вы должны вытаскивать фишку с подарком, то, в любом случае, действует первое правило дополнительного хода.

БЕСЕДА

Если вы попадаете на клетку, где уже стоит чья-то фигурка, то явно намечается приятная беседа, которая может затянуться... Передвинуть свою фигурку дальше вы сможете только если на кубике выпадет 5 или 6. Если одному из игроков удастся передвинуть свою фигурку дальше, то второй игрок освобождается от разговора автоматически и может передвигать своего персонажа дальше независимо от числа, выпавшего на кубике.

Если на этой клетке оказалось больше двух игроков, то это правило (кинуть 5 или 6, чтобы продвинуться дальше), распространяется на всех игроков до тех пор, пока на клетке не останется один игрок.

Если вы встречаетесь с другим игроком на клетке с изображением снегоуборочной лопаты, то вы пропускаете ход. Дождаться выпадения 5 или 6 на кубике не нужно, так как вы все равно не будете болтать с соседом из-за плохого настроения.

Если игроки встречаются на клетке с изображением сугроба, то они помогают друг другу пробираться к дому, то есть если у одного из игроков на кубике выпадает 5 или 6, то он делает соответствующее число шагов, другой же игрок может передвигаться только на один шаг.

ПОТЕРЯШКИ

Если вы попали на клетку с изображением потеряшки, вы должны позвать хозяина потеряшки к себе, независимо от того, где стоит соответствующая фигурка впереди или позади вас. Данный случай не считается беседой и вы можете двигаться свободно дальше. Если вы нашли свою потеряшку, то вам повезло! Если в конце игры на игровом поле еще остались фишки с потеряшками, не переживайте, это на счастье! Рождество совсем близко, и кто-то обязательно получит варежки или шарфик в качестве рождественского подарка! Нельзя звать хозяина потеряшки, если он/ она находится на финише! Они уже в теплой уютной комнате и не слышит как вы их зовете! Но вы можете принести им их потеряшку!

Если какие-то игроки совсем отстали, то ангел может подлететь к ним и перенести их к финишу, чтобы они смогли отпраздновать Рождество с остальными игроками!

В комплект игры входит: 1 игровое поле, 1 город, 2 облака, 1 рождественская елка, 1 игральный кубик, 6 фигурок, 1 ангел, 26 круглых фишек с подарками, 6 круглых фишек с потеряшками.

Желаем вам отличного отдыха, много подарков, и веселого праздника!

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickengefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2014

©bohony