De spelregels

Het leukste spel met echte cadeaus

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 WOUD 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 WOUD, 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 WOUD.
SUCCES LIEVE HELPER, RED KERSTMIS!

Santa Claus

THE NORTH POLE, ARCTIC CIRCLE

SANTA

Inleiding

Je speelt het grote kerstspel het allerleukste met echte cadeaus! Iedere deelnemende speler brengt 5 ingepakte cadeaus mee of de Kerstman verzorgt deze voor iedere speler. De cadeaus hebben geen naamlabel of specifieke ontvanger. Ook wordt er geen onderscheid gemaakt tussen cadeaus voor mannen, vrouwen en kinderen. Je legt alle cadeaus op 1 grote stapel binnen handbereik van het spelbord. Tijdens het spelen worden er cadeaus gewonnen, verloren, gegeven en gestolen. Gedurende het spel blijven alle cadeaus ingepakt. Het spel is afgelopen wanneer de eerste speler de finish heeft bereikt. Alle overgebleven cadeaus worden eerlijk verdeeld over de spelers of hier wordt om gestreden in een dobbelmatch! Wanneer alle cadeaus zijn vergeven mogen ze worden uitgepakt en kan het ruilen en onderhandelen beginnen!

Speluitleg

Lees de brief van de Kerstman hardop voor en het spel kan 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!

Speel je liever zonder cadeaus?

Dat is natuurlijk ook mogelijk! Vervang de cadeaus gewoon met wat lekkernijen of ga naar de website voor onze andere spelvarianten, handige tips en leuke cadeau ideeën.

De spelregels

003./ 004. Hoera, jij mag de kerstmuts dragen! Dit komt niet zonder 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. Wat goed! Je vindt een cadeau. Pak 1 cadeau uit de pot.

012. Wauw! Je vindt een hele stapel cadeaus. Je hebt de feestsfeer goed te pakken en geeft iedere speler 1 cadeau. Dit vakje is 1 keer geldig.

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 krijgt 1 cadeau van zijn tegenspeler.

019. Je zakt steeds dieper weg in het sompige moeras. Gelukkig word je gered door de speler links van je! Pak een cadeau uit de pot voor jouw redder.

020. De medespeler links van je zit vast in het sompige moeras. Je ziet kansen! Steel 1 cadeau van deze speler.

025. Je springt op de slee en glijdt door naar vakje 29.

026. Brr... Wat zijn dat voor enge geluiden? Stel je cadeau veilig. Geef 1 cadeau van jou aan een willekeurige medespeler.

027. Een boze sneeuwpop komt op je afgestormd en hij heeft je te pakken. Leg 1 cadeau van jou terug in de pot.

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, je besluipt ze stilletjes en steelt 1 cadeau. Pak 1 cadeau uit de pot.

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

040. Dobbelmatch! Kies je tegenstander, wie het hoogste gooit wint. De winnaar krijgt 1 cadeau van zijn tegenspeler.

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 cadeau uit de pot.

049. Je gaat de trollengrot binnen, de speler rechts van je houdt de wacht. Je vindt 2 cadeaus. Pak 2 cadeaus uit de pot. Ga je de cadeaus delen of hou je beide cadeaus zelf?

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 verliest 1 cadeau. Deze rolt terug in de pot.

060./061. Een verschrikkelijke tornado raast door het donkere woud, alle cadeaus van iedere speler schuiven 1 plekje op naar links.

064. Al zingend loop je door het gebied van de bosfeeën en wat vinden zij het prachtig klinken. Je krijgt 1 cadeau uit de pot.

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. Pak 1 cadeau uit de pot. Je hebt het verdiend!

080. Ondeugende trollen kruisen je pad en zij helpen je graag met stelen. Steel 2 cadeaus van je medespelers, 1 cadeau voor jezelf en 1 voor de trollen. Deze gaat terug in de pot.

084. De kabouters zitten rond het kampvuur. Je vertelt ze een grappig, waargebeurd verhaal of sla 1 beurt over om te passeren.

086. Wauw, wat een prachtige paddenstoelen. Je neemt een kijkje dichterbij en vindt 1 cadeau. Pak 1 cadeau uit de pot.

087. De kabouter vertelt jou waar 1 cadeau ligt. Een medespeler heeft het ook gehoord en is je voor. Pak 1 cadeau uit de pot voor deze sluwe vos.

090. Dobbelmatch! Kies je tegenstander, wie het hoogste gooit wint. De winnaar krijgt 1 cadeau van zijn tegenspeler.

091. Een medespeler heeft een paddenstoel gegeten en is niet meer zichzelf. Je ziet kansen en steelt 1 cadeau.

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 laat 1 cadeau achter om de bosfeeën te vriend te houden. Deze gaat terug in de pot.

100. Je vindt een uitgeputte bosfee en brengt haar terug naar huis. Als dank krijg je 1 cadeau. Pak 1 cadeau uit de pot.

104. Je springt op de slee en glijdt door naar vakje 108.

105. Wolvengebied! Stel je cadeau veilig, geef 1 cadeau van jou aan een willekeurige medespeler.

106. O nee! De wolven zitten achter je aan! Ze hebben je te pakken. Leg 1 cadeau terug in de pot.

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 1 cadeau. Deze gaat naar de medespeler met de minste cadeaus.

113. Je bent bevriend geraakt met een kabouter. Hij geeft je 1 cadeau uit de pot.

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. Leg 1 cadeau terug in de pot.

118. Dobbelmatch! Kies je tegenstander, wie het hoogste gooit wint. De winnaar krijgt 1 cadeau van zijn tegenspeler.

122. Een kwaadaardige heks heeft je gevangen genomen. Wacht tot een medespeler je gepasseerd is en je heeft bevrijd.

123. Je staat oog in oog met een boze toverheks. Ze verandert je in ijs. Sla 2 beurten over om te ontdooien.

127. Je gaat het huis van de heks binnen en kijkt in haar glazen bol. Met behulp van zwarte magie vind je een cadeau. Pak 1 cadeau uit de pot of steel er 1 van je medespeler.

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+