

EN, DE, ES, FR, IT, HU, PL, CZ

marbushka's
**CHRISTMAS
TALE**

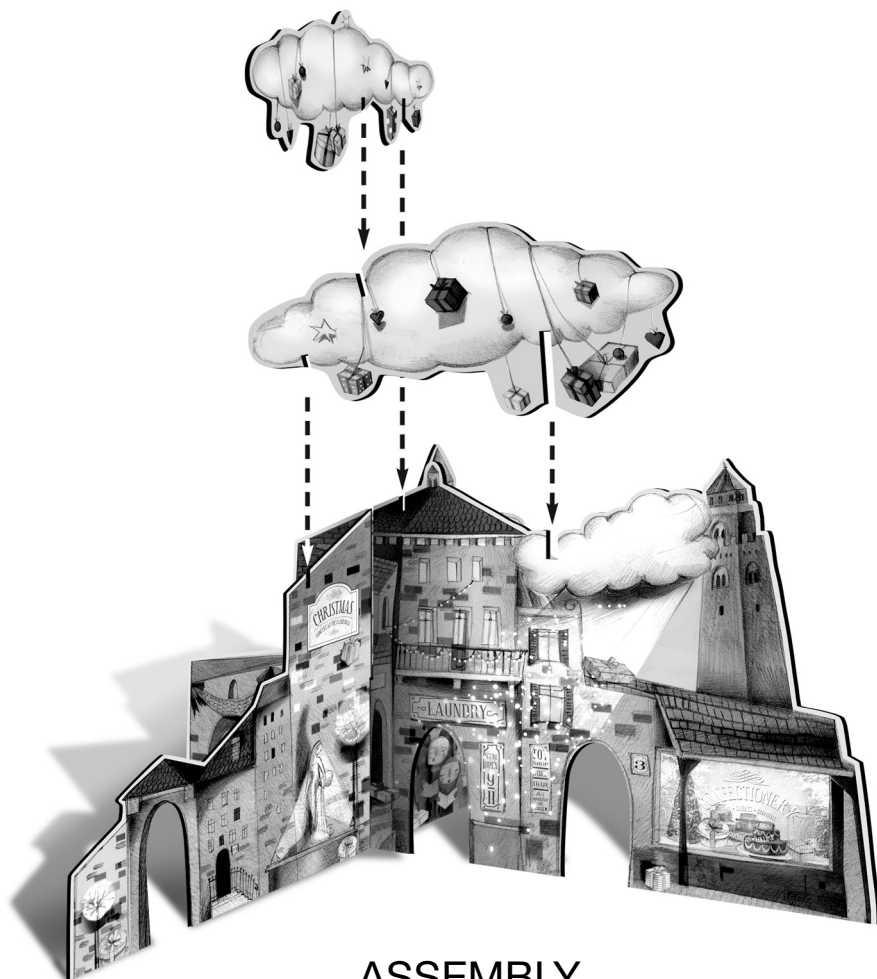


Christmas tale
Weihnachtsmärchen
Cuento de Navidad
Conte de Noël
Racconto di Natale
Karácsonyi mese
Opowieść Bożonarodzeniowa
Vánoční povídka



www.marbushka.com

marbushka's
**CHRISTMAS
TALE**



**ASSEMBLY
INSTRUCTION**

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 point-

ed 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!

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 Spiegelgeschäftes 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

2-6 jugadores a partir de 5 años.

Hay un pequeño pueblo muy, muy lejos, en el que a todos sus habitantes les gusta celebrar la Navidad. Hay luces navideñas en todas las ventanas y casas que, bien ordenaditas, esperan la llegada de las fiestas. Todo está impresionante hasta que, por un breve momento, el ángel se pierde. ¿O quizás no fue un breve instante? Lo cierto es que se ha quedado mirando fijamente los giros del rosetón. Quizás se haya cruzado una nube de nieve por su camino... El ángel se resbala y los regalos se caen por los alrededores. Mientras, los niños regresan a casa de la escuela/guardería donde han disfrutado de la celebración de Navidad. El camino es largo y resbaladizo. Además, se paran continuamente a mirar los escaparates, hablar, recoger los gorros perdidos, las bufandas... Aunque quizás es posible que tengan tiempo para ayudar al ángel también... ¿No?

Empezar a jugar:

Poner el tablón en medio de la mesa. Después, ensamblar el pueblo y la nube tal como está indicado en el dibujo. A continuación, elegid una figura para cada jugador y coloca las cartas que marcan los objetos perdidos que pertenecen a tu figura delante de ti en un montón. Ponlos boca abajo y mézclalos. Pon cada uno en cualquier casilla que no tenga dibujo. Una vez colocados, dales la vuelta. Pon el resto de figuras y cartas de objetos perdidos de nuevo en la caja. Coloca el ángel en una casilla del tablero, boca abajo. ¡El juego ya puede empezar!

El jugador más joven empieza. Lanza los dados y sigue las etapas.

CHARCO

Si llegas a una casilla donde hay un charco, no te quedes aquí: cambia rápidamente de casilla.

HUELLA

Si llegas a una casilla donde hay una huella, te distraerás mirando embobado cualquier cosa: la catedral, el coro o el escaparate de la tienda de juguetes... No pasa nada porque, una vez que estás ahí, pierdes un turno.

HIELO

¡Presta atención si pasas por aquí, ya que puedes deslizarte por muchas casillas! (la flecha indica hasta dónde te deslizas)

NIEVE PROFUNDA

Sólo puedes moverte muy lentamente en nieve profunda, por lo que marque lo que marque el dado, solamente podrás avanzar una casilla.

PALA DE NIEVE

Mientras estabas caminando por el pueblo, cayó una gran masa de nieve. Tienes que apartarla para entrar en casa. Pierdes un turno.

REGALO

Si caes en una casilla con un dibujo de un paquete envuelto de regalo, debes ayudar al desafortunado ángel a encontrar uno de los regalos perdidos. Roba una carta y, lo más rápidamente posible (en 10 – 15 segundos), intenta encontrar en el dibujo del pueblo el

mismo papel de regalo. Es posible que tengas que dar vueltas. Si lo has encontrado, señálalo. Los otros jugadores deberán verificar si lo has señalado bien. Si es el caso, el ángel volará hacia ti a la casilla donde te encuentras. Entonces le podrás dar el regalo y él podrá enviarlo con su magia debajo del árbol de Navidad. El ángel se quedará donde está y esperará a otro jugador o bien volará al siguiente jugador que encuentre un regalo. Si no puedes encontrar el regalo en el tiempo acordado, no ocurre nada. El ángel se quedará donde está, y podrás adelantarle cuando sea tu turno. ¡Devuelve la carta del regalo al montón de donde lo robaste y mezcla las cartas!

Desafío: No solamente el jugador que ha robado la carta puede buscar los paquetes de la carta, sino todos los participantes. ¡El ángel volará hasta el primer jugador que lo encuentre y el regalo será enviado al árbol!

ÁNGEL

Si llegas a la casilla donde está el ángel, puedes avanzar el mismo número de casillas que avanzaste previamente. Si el ángel está en una casilla donde hubieras debido robar una carta, esta norma también es válida, por lo que avanzas de nuevo y no debes robar carta.

CHARLAR

Si llegas a una casilla donde ya hay un jugador, tendrás que conversar, y eso puede tomar tiempo... En este caso sólo podrás irte de la casilla si sacas 5 o 6 con el dado. Si uno de los dos consigue abandonar la casilla, entonces el otro jugador queda automáticamente liberado y puede abandonar la casilla sea cual sea la cifra que marca el dado.

Si coinciden más de dos personas, la norma de sacar 5 o 6 se aplica a todos hasta que quede una sola persona en la casilla.

Si hay una huella en la casilla o una pala de nieve, pierdes tu turno. No tienes que esperar a sacar 5 o 6. No estarías de humor para conversar...

Si estáis en nieve profunda, os tenéis que ayudar. Esto significa que si uno de los dos jugadores saca 5 o 6, puede avanzar tanto como indica el dado. Sin embargo, el otro jugador que se ha quedado solo en la nieve sólo puede moverse paso a paso.

OBJETOS PERDIDOS

Si pasas por una casilla donde hay un objeto perdido, tienes que llamar al dueño de éste para que venga donde estás tú, tanto si está delante como detrás de ti. En este caso, puedes avanzar igualmente. No debes pararte como en el caso de Charlar. ¡Si encuentras tus objetos perdidos, tienes suerte! ¡Si quedan objetos perdidos en el tablero al final del juego, no te preocupes, porque es Navidad! Quizás habrá un nuevo sombrero o bufanda entre los regalos. ¡Ninguno puede ser reclamado después de llegar al final! ¡Todos los jugadores ya están dentro la preciosa sala caliente y no te van a oír! ¡Pero puedes cogerlos después si quieres!

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

Contenido del juego: 1 tablero, 1 pueblo, 2 nubes, 1 árbol de Navidad, 1 dado, 6 figuras, 1 ángel, 26 cartas de regalos, 6 cartas de objetos perdidos.

¡Deseamos que te lo pases muy bien, recibas muchos regalos y pases unas felices fiestas!

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!

Racconto di Natale

per 2-6 giocatori dai cinque anni.

In un piccolo villaggio molto ma molto lontano, gli abitanti sono tutti emozionati per l'arrivo del Natale. Luci natalizie decorano le finestre, le case sono a lucido e tutti attendono l'arrivo dei giorni di festa. Tutto è così bello nel villaggio che, per un brevissimo istante, persino un angelo, che passava per di là, si è talmente distratto che ha finito per perdersi. O forse gli è sembrato che fosse solo un istante? Quel che è certo è che stava scrutando ogni minimo dettaglio di un rosone quando, non si sa come, una nuvoletta carica di neve si è interposta nel suo percorso...cosicché l'angelo ha finito per scivolare e tutti i regali che portava con sé sono caduti dappertutto. Nel frattempo, ora tutti i bimbi stanno tornando a casa dopo aver celebrato la festa di Natale alla loro scuola. La strada è lunga e scivolosa. E devono fermarsi così tante volte, per guardare le vetrine dei negozi, per chiacchierare, per raccogliere i cappelli e le scarpe caduti...ma forse possono anche trovare del tempo per aiutare l'angelo...o no?

Inizio del gioco:

Posiziona la tavola da gioco al centro, assembla la città e la nuvola, come indicato dall'immagine. Quando tutto è pronto, scegli un personaggio. Disponi, coperti davanti a te, i dischetti con gli oggetti che hai perduto e mescolali. Poi posiziona ciascun dischetto in una qualunque casella priva di disegni. Quando hai finito scopri! Riponi nella scatola il resto dei personaggi e i loro oggetti perduti! Posiziona l'angelo in una casella dove non ci siano né ostacoli né disegni. Posiziona i dischetti con i regali al lato della tavola da gioco, coperti. Il gioco può iniziare!

Comincia il giocatore più giovane. Tira il dado e avanza di tante caselle quanto è il punteggio indicato dal dado.

POZZANGHERA

Se finisci in una pozzanghera non saltarci dentro, velocemente fai un salto in avanti!

IMPRONTA

Se finisci in una casella con un'impronta, ti sei distratto. Stavi forse fissando il riflesso della cattedrale o il coro o una vetrina o il negozio di giocattoli... non importa, perchè quando sei qui salti il turno.

GHIACCIO

Fai attenzione, se ci passi sopra, puoi scivolare facilmente in più caselle! (la freccia ti indicherà quanto lontano scivolerai)

NEVE ALTA

Puoi muoverti solo molto lentamente nella neve alta, perciò qualunque sia il numero indicato dal tuo dado, ti puoi muovere solo di un passo in avanti.

LA PALA PER LA NEVE

Mentre stavi camminando per la città è venuta giù una grande nevicata e ora devi spalare via la neve prima di poter arrivare a casa quindi passi il turno.

REGALO

Se finisci in una casella con l'immagine di un pacchetto regalo, aiuta lo sfortunato angelo a trovare uno dei regali che ha sparso dappertutto. Scopri una carta e prova a trovare,

il più velocemente possibile (in 10-15 secondi), il pacchetto mostrato nella figura! Ti puoi anche alzare per cercarlo meglio. Quando lo hai trovato, indicalo. Gli altri giocatori controlleranno se hai ragione e, se è così, l'angelo volerà da te, nella tua casella, cosicché potrai dargli il pacchetto e lui lo potrà mandare, con la sua magia, sotto l'albero di Natale. Anche quando tu avanzi, l'angelo rimarrà nella sua casella in attesa di volare dal prossimo giocatore che abbia trovato un altro regalo o in attesa che il prossimo giocatore arrivi da lui. Se non riesci a trovare il pacchetto che stai cercando nel tempo dato, non importa. L'angelo rimarrà al suo posto, e tu potrai avanzare quando sarà di nuovo il tuo turno.

Rimetti la carta nel mazzo e mescola bene.

Sfida: Come variante, non solo il giocatore che ha estratto la carta dal mazzo può cercare il pacchetto raffigurato. Tutti possono farlo. L'angelo volerà allora dal primo che trovi il regalo. Il pacchetto finirà ugualmente sotto l'albero di Natale.

ANGELO

Se raggiungi l'angelo puoi avanzare nuovamente di tante caselle quante indicate dal dado. Se l'angelo si trova in una casella che indica che dovresti estrarre una carta dal mazzo, invece di estrarla, avanza nuovamente di tante caselle quante indicate dal dado.

CHIACCHIERATA

Se finisci in una casella occupata già da qualcuno ovviamente ti fermi a chiacchierare con lui, e ci vorrà del tempo: puoi abbandonare questa casella solo se il dado ti indicherà un cinque o un sei. Se uno di voi due lascia la casella anche l'altro automaticamente è libero di lasciarla quando verrà il suo turno, pertanto avanzerà di tante caselle quante indicate dal dado. Se ci sono più di due persone nella stessa casella, tutti devono totalizzare un cinque o un sei per poter avanzare, fino a che non rimane un solo giocatore nella casella. Quest'ultimo è libero di avanzare di quanto indicato dal dado. Se incontri qualcuno in una casella con un'impronta o una pala per la neve passi un turno. Non dovrai aspettare di tirare un cinque o un sei, perché ad ogni modo non sarai dell'umore giusto per chiacchierare. Se incontri qualcuno in una casella con la neve alta, vi dovrete aiutare a vicenda, il che significa che se uno tira un cinque o un sei avanza di tante caselle quante indicate dal dado. L'altro giocatore può avanzare anche lui di una casella.

OGGETTI PERDUTI

Se finisci in una casella con un oggetto perduto non tuo, devi avvisare il legittimo proprietario, ovunque egli sia. In questo caso, il proprietario verrà a riprendersi ciò che aveva perso mentre tu puoi avanzare di quanto indicato dal dado, e non ti fermi a chiacchierare. Se invece trovi un oggetto che avevi perso tu, sei fortunato! Se rimangono oggetti perduti alla fine del gioco, questi sono persi per sempre ma non preoccuparti, è Natale e forse ci sarà un nuovo cappello o una nuova sciarpa tra i regali! Nessuno può essere richiamato indietro una volta che è arrivato alla casella finale! Sarà già dentro casa al calduccio e non sentirà se lo chiami! Ma se vuoi, puoi portare tu da lui l'oggetto perduto.

Se alcuni giocatori rimangono molto indietro l'angelo può volare da loro e portarli fino alla casella finale così che possano celebrare il Natale assieme agli altri.

Contenuto del gioco: 1 tavola da gioco, 1 città, 2 nuvole, 1 albero di natale, 1 dado, 6 figure, 1 angelo, 26 dischi regalo, 6 dischi di oggetti perduti

Vi auguriamo buon divertimento, tanti regali e felici giorni di festa!

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 mesészep minden, hogy egy röpké pillanatig még az angyal is rajta felejtette a szemét. Vagy csak egy pillanatnak tűnt? Az biztos, hogy a rózsaaablak 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 bábitokhoz 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 bábut és elveszett tárgyakat jelző korongokat tegyétek vissza a dobozba! Az angyalt helyezétek el a táblán egy olyan mezőre, ahol szintén nincs semmilyen akadály/jelzés. Az ajándék korongokat lefordítva helyezétek 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 játékboldt 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 ajándékcsoomag 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 mehettek 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 mehettek, nem számít csevegésnek. Ha a saját cuccod találsz meg, szerencséd van! Ha a játék végén maradnak elkallódott tárgyak a táblán, azok végleg elvesztek, de sebj, 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 játékgura, 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 światelka, 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 postacii 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 wólcie 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 zagrodziła 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 paczuszki, 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: paczuszki, 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.

ANIÓŁ 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 łopatą 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.

CZ

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 chvilinka? 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 rozsypali 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 ji odklidit. Jedno kolo tedy nehrajete.

DÁREK

Pokud si stoupnete na políčko s dárečkem, pomozte nešťastné Andělce najít jeden z rozsyaných 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 na políčko, které je již obsazené někým jiným, je zřejmé, že si trochu pokláboсите. 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 vysvozen 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 sněh, pouze jedno kolo nehrajete. Stejně byste neměli čas ani chut' na povídání. Pokud se setkáte v hlubokém sněhu, je to pro jednoho z vás výhoda. Ten komu padne pětka nebo šestka může postoupit o daný počet políček, ten druhý však musí jít políčko po políčku.

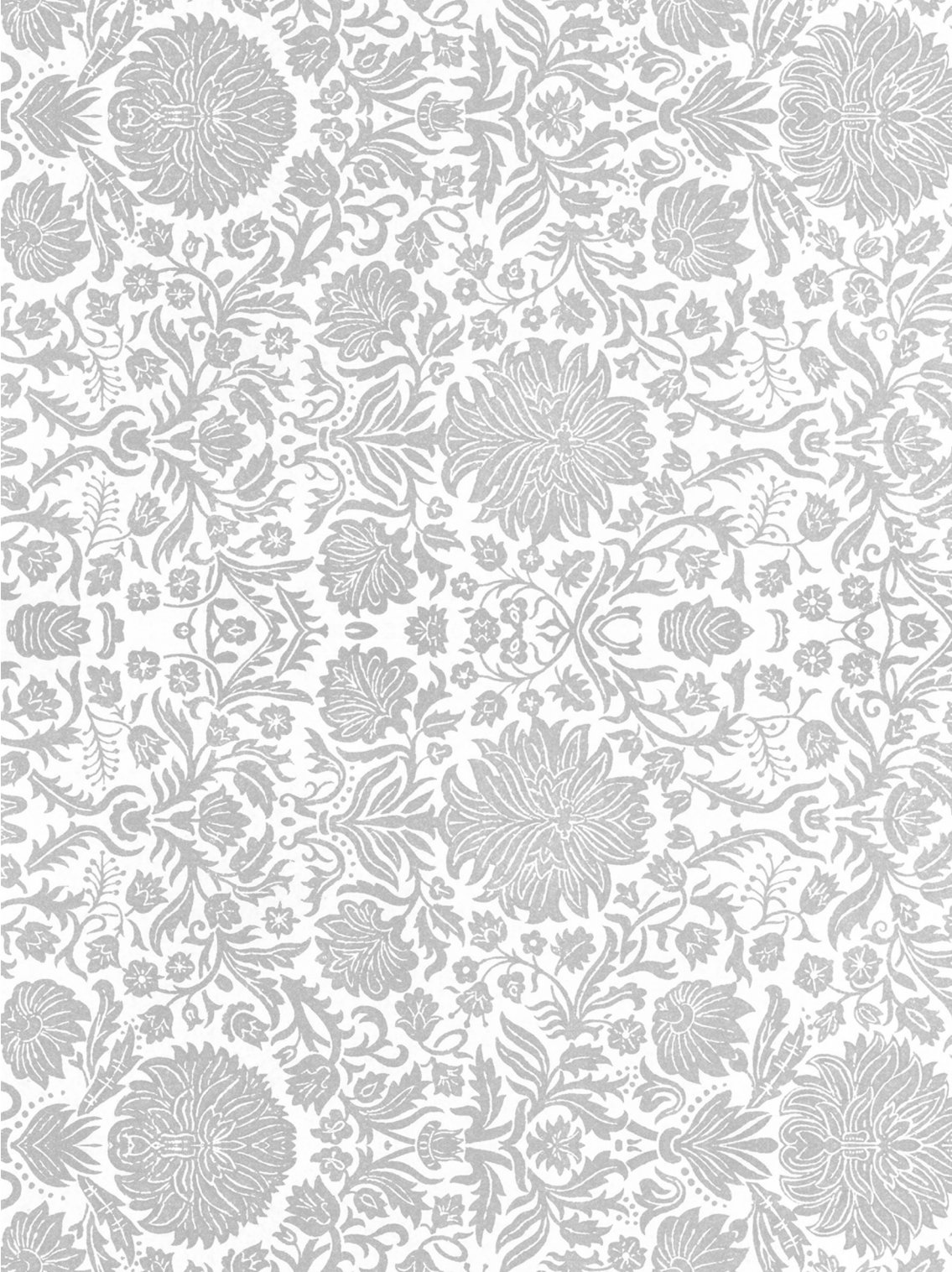
ZTRACENÉ PŘEDMĚTY

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!



Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickenungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

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

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.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2014

©bohony