



Weckt den Weihnachtsmann

Ein Würfelspiel von Ilse und Knut

Ganz erschöpft vom Austragen der vielen Geschenke hat der Weihnachtsmann im tiefverschneiten Winterwald eine Pause eingelegt. Dabei ist er fest eingeschlafen und verschläft womöglich noch das Weihnachtsfest. Die Kinder, die sein lautes Schnarchen gehört haben, laufen in den Wald, um ihn zu suchen und zu wecken. Dabei finden sie nicht nur seine Fußspuren, sondern auch viele Geschenke, die er verloren hat. Sie sammeln sie ein und nehmen sie mit. Für jedes Geschenk, das sie finden, bekommen sie einen Punkt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Aber nicht alles, was im Weihnachtswald verborgen liegt, ist ein Geschenk. Die Tiere des Waldes, die Weihnachtsengel, Mond und

Sterne und der Schneemann gehören natürlich nicht dazu. Der Spielplan besteht aus 64 Einzelteilen. Klebt ihn auf einen Karton, damit er stabiler ist, und schneidet ihn entlang der Linien auseinander. Außerdem braucht ihr für jeden Spieler eine Spielfigur, die ihr aus einem anderen Spiel nehmen könnt, dazu einen Würfel und Papier und Bleistift, um die Punkte zu notieren. Die 64 Kärtchen werden gut gemischt und in 8 Reihen zu je 8 Karten verdeckt, ausgelegt. Jedes Kärtchen ist ein Spielfeld; in jeder Würfelrunde darf man ein Feld weiterlaufen. Bis zu vier Spieler können

mitmachen. Es wird ausgelost, wer beginnt. Aller Spieler starten ihre Suche von einem Kärtchen am Rande des Waldes aus, jeder von einer anderen Seite. Wer an der Reihe ist, deckt eines der Kärtchen auf und stellt eine Spielfigur darauf. In der nächsten Würfelrunde darf er eines der senkrecht oder waagrecht angrenzenden Kärtchen aufdecken, seinen Spielstein daraufstellen und so seinen Weg durch den Winterwald Feld für Feld fortsetzen. Wer beim Aufdecken Fußspuren des Weihnachtsmannes oder sogar einen Teil von ihm findet (er ist auf drei Kärtchen verteilt), darf sofort

ein weiteres Kärtchen aufdecken. Wer ein Weihnachtsgeschenk findet, erhält einen Punkt gutgeschrieben. Wer das Pech hat und die Rute aufdeckt, muß zur Strafe einmal aussetzen. Man kann mit seiner Spielfigur auch auf ein bereits aufgedecktes Kärtchen ziehen, bekommt dann aber keine Pluspunkte. Der Weihnachtsmann darf erst geweckt werden, wenn alle drei Kärtchen, auf denen er abgebildet ist, aufgedeckt und zu einer Figur zusammengesetzt sind. Das Zusammensetzen geschieht durch den Austausch der entsprechenden Kärtchen im Wald. Allerdings darf dieser

Austausch erst stattfinden, wenn auch die beiden Weihnachtsengel aufgedeckt sind. Um den Weihnachtsmann zu wecken, zupft man ihm am Bart. Man zieht mit seiner Spielfigur auf das entsprechende Kärtchen und würfelt jedesmal, wenn man an der Reihe ist. Bei einer 6 erwacht er. Das Spiel ist dann sofort zu Ende. Wer die meisten Geschenke gefunden und deshalb die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel. Es versteht sich von selbst, daß man nur dann den Weihnachtsmann wecken sollte, wenn man mehr Geschenke als die Mitspieler hat. Solange ein Mitspieler versucht, eine 6 zu würfeln, können die anderen noch eifrig weiter nach Geschenken suchen. Copyright: Ilse Dreher-Plonka und Knut-Michael Wolf