

# Božična zgodba

Za dva do šest igralcev od petega leta starosti naprej.

V mestecu daleč daleč stran prav vsi vznemirjeno pričakujejo božič. Na vseh oknih svetijo božične lučke, hiše pa so čudovito okrašene in pripravljene na praznike. Prizor je tako dih jemajoč, da za hip prevzame celo angelčka. Pa je res bil le hip? Gotovo si je dolgo ogledoval razkošno okrašene izložbe. Le tako se je lahko zgodilo, da ga je presenetil snežni oblak, ki se je kar naenkrat pojavil pred njim. Angelčku je spodrsnilo in darila so se raztresla naokrog. Ravno takrat pa se tudi otroci vračajo z božičnega praznovanja v šoli. Njihova pot je dolga in spolzka. Otroci se zato večkrat ustavijo, da si ogledajo izložbe, poklepetajo, poberejo izgubljene kape in šale ... Morda pa imajo tudi dovolj časa, da priskočijo angelčku na pomoč?

## Priprava na igro:

Igralno ploščo položite na sredino mize in sestavite mesto in oblak, kot prikazuje slika. Nato si izberite figurico z likom in predse na kupček zložite ploščke, ki predstavljajo izgubljene predmete vseh izbranih likov. Obrnite jih s prednjo stranjo navzdol in jih premešajte. Vsak posamičen plošček postavite na katero koli polje, kjer ni sličice. Ko končate, jih obrnite. Preostale figurice in ploščke z izgubljenimi predmeti pospravite v škatlo. Angelčka postavite na polje, na katerem ni nobene ovire oziroma znaka. Ploščke z darili položite ob igralni plošči s prednjo stranjo navzdol. Naj se igra prične!

Začne najmlajši igralec. Vrzite igralno kocko in se ustrezno premaknite.

**LUŽA:** Če pristanete na polju z lužo, ne stopite vanjo, pač pa jo hitro preskočite in stopite na naslednje polje.

**STOPINJE:** Če pristanete na polju s stopinjami, to pomeni, da je nekaj pritegnilo vašo pozornost. Morda ste se zastrmeli v odsev katedrale ali vas je prevzel zborček, morda izložba, polna igrač itn. Kar koli vas je že zamotilo, če stopite na to polje, morate izpustiti en igralni krog.

**LED:** Previdno! Če stopite na led, prav zlahka zdrsnete čez več polj! Puščica vam pokaže, kako daleč vam je zdrsnilo.

**GLOBOK SNEG:** Ker se lahko v globokem snegu premikate le zelo počasi, greste vedno le en korak naprej, ne glede na številko na vrženi kocki.

**LOPATA ZA SNEG:** Med vašim pohajkovanjem po mestu je zapadlo veliko snega, ki ga morate odkidati, preden lahko sploh vstopite v hišo. Izpustite en igralni krog.

**DARILO:** Če stojite na polju s sličico darila, morate nesrečnemu angelčku pomagati najti eno od raztresenih daril. Obrnite enega od ploščkov z darili in kar najhitreje (v 10–15 sekundah) poskusite v mestu najti darilo, ki je prikazano na sličici. Pri tem je dovoljeno premikanje okrog igralne plošče. Če najdete darilo, pokažite nanj. Drugi igralci naj preverijo, ali ste pokazali pravi paketek. Če gre za pravo darilo, bo

angelček priletel k vam na polje, na katerem stojite. Nato mu lahko izročite darilo, ki ga bo pričaral pod božično smrečico. Ko greste naprej, angelček ostane na tem polju in počaka na naslednjega igralca, ki pride do njega, ali pa bo odletel do naslednjega igralca, ki najde darilo. Če darila ne najdete v predpisanem času, se ne zgodi nič. Angelček ostane na svojem mestu, vi pa lahko greste naprej, ko spet pridete na vrsto. Plošček z darilom vrnite na kupček, od koder ste ga izvlekli, in ga dobro premešajte.

**Izziv:** Darilo, prikazano na ploščku, lahko iščejo vsi igralci, ne le tisti, ki je izvlekel plošček. Angelček prileti k tistemu, ki darilo najhitreje najde. Tudi v tem primeru gre paket pod božično smrečico.

**ANGELČEK:** Če prispete do polja, na katerem stoji angelček, lahko spet naredite toliko korakov, kolikor ste si jih nazadnje prislužili z metom kocke. Če je angelček na polju, kjer bi morali odkriti plošček z darilom, velja to pravilo in ploščka ne obračate.

**KLEPET:** Če stopite na polje, kjer že stoji drug igralec, bosta gotovo poklepetala, kar se zna zavleči. To polje lahko zapustite, ko si z metom kocke priigrate številko pet ali šest. Če eden od igralcev zapusti polje, je drugi igralec avtomatsko osvobojen in lahko, ko pride na vrsto, nadaljuje svojo pot glede na vrednost na vrženi kocki. Če na enem polju stojijo trije igralci ali več, za vse velja, da morajo za nadaljevanje poti z metom kocke dobiti številko pet ali šest, dokler na polju ne ostane en sam igralec. Če se srečate na polju s stopinjami ali lopato za sneg, izpustite en igralni krog. Ni vam treba čakati na številko pet ali šest, saj vam zagotovo ni do klepeta. Če se igralca srečata v globokem snegu, si pomagata: če eden z metom kocke dobi številko pet ali šest, lahko naredi toliko korakov kot kaže kocka, drugi igralec, ki je ostal v snegu, pa se lahko premika le po en korak.

**IZGUBLJENI PREDMETI:** Če stopite na polje z izgubljenim predmetom, morate k sebi poklicati njegovega lastnika, ne glede na to, ali je pred ali za vami. V tem primeru lahko nadaljujete ne glede na številko na vrženi kocki, saj to ne šteje kot klepet. Če najdete svoje lastne stvari, imate srečo! Če ob koncu igre na igralni plošči ostanejo še kaki izgubljeni predmeti, so izgubljeni za vedno. A nikar ne skrbite! Božič je tu in morda se med darili skriva tudi nova kapa ali šal. Vendar pa nazaj ne morete priklicati nekoga, ki je že na cilju. Ti igralci so že v prijetno topli sobi in klicev ne slišijo, lahko pa jim te predmete prinesete sami, če želite.

Igralce, ki so zaostali, lahko angelček ponese do ciljne črte, da bodo lahko praznovali božič z ostalimi.

**Vsebina igre:** 1 igralna plošča, 1 mesto, 2 oblaka, 1 božična smrečica, 1 kocka, 6 figuric, 1 angelček, 26 ploščkov z darili, 6 ploščkov z izgubljenimi predmeti

**Želimo vam obilo zabave, veliko daril in vesele praznike!**