

Betta Babbo

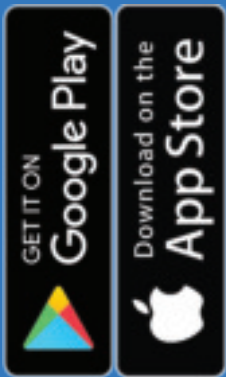
Der **Weihnachtsmann** ist schon immer unter den verschiedenen Festen die beliebteste Charakterfigur auf der ganzen Welt. Groß und Klein wartet mit großer Spannung auf die Weihnacht. In wenigen Worten ein Festtag für alle ... oder vielleicht doch nicht?

Der **Befana** - einer alten Frau, die in der Dreikönigsnacht, dem 6. Januar, den **braven Kindern Geschenke** und den **bösen Kohle** bringt -, dem **Osterhasen** und **Jack o'Lantern** missfällt sein beachtlicher Erfolg und sind bereit ihn in einem Wettstreit herauszufordern ... und das mit **Geschenkpaketen!!!** Such dir aus, für welche Figur du ein begeisterter Anhänger bist, und hilf ihr am meisten Geschenke zu erhalten als andere.

Aber Achtung! Du musst Bomben, Dieben und geheimnisvollen Paketen, die von Eilboten gebracht werden, aus dem Weg gehen.

Lade kostenlos die App Ludodi herunter, innerhalb der App findest du einen besonderen Bereich für das Spiel „Der Streich des Weihnachtsmannes“:

Wähle die Charakterfigur aus, die du am liebsten hast, lade die Ergebnisse deiner Spiele hoch, indem du der Charakterfigur hilfst, die Jahresrangliste nach oben zu klettern. Wenn du gewinnst, erhältst du ein interessantes Geschenk.



Hast du die Erweiterung der App „Der Streich des Weihnachtsmannes“?

Ausgezeichnet, du hast zwei Möglichkeiten zu spielen:

- 1) Du entscheidest, ob mit 40 oder 60 Geschenkpaketen gespielt wird. Die zusätzlichen Karten werden mit den Grundkarten gemischt.
- 2) Du entscheidest dich, immer mit 20 Geschenkpaketen zu spielen, aber du kannst nach jedem Spiel auswählen, mit welchen Geschenkpaketen du spielen möchtest.

1

Legt die verschiedenen Spielfiguren-Karten in die folgende Ordnung:

Der Bereich oberhalb der Charakterfigur-Karten heißt **„Sicherer Bereich“**



Der Bereich unterhalb der Charakterfigur-Karten heißt **„Auspack-Bereich“**

2

Jeder Spieler wählt die Charakterfigur aus, die er unterstützen will, indem er die entsprechende SUPPORTER-Karte nimmt.



Haltet während des ganzen Spiels diese Karte neben euch.

3

Entscheidet nach eurer Wahl, wer als erster mit dem Spiel beginnt. Der erste Spieler legt neben sich die Karte **ICH BIN DER ERSTE**.

Die Reihenfolge des Spiels folgt immer der Stellung der Charakterfiguren, beginnend natürlich beim ersten Spieler.



In der folgenden Spielphase beginnt derjenige, der als zweiter in der vorherigen Spielphase war. Vergesst nicht die Karte **ICH BIN DER ERSTE** weiterzureichen.

Wenn zum Beispiel Jack o'Lantern als erster beginnt, so ist die Spielreihenfolge:

1 1. Jack, 2. der Weihnachtsmann, 3. die Befana, 4. der Osterhase.

Die nächste Spielrunde ist:

1. der Weihnachtsmann, 2. die Befana, 3. der Osterhase, 4. Jack ... und so weiter.

4

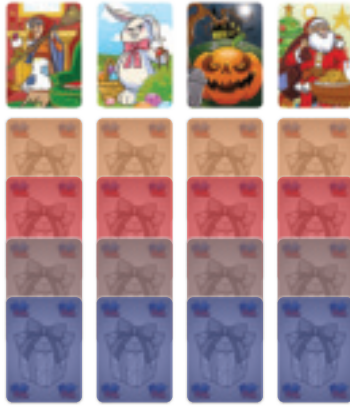


Zu Beginn jeder Spielrunde nehmt 5 Geschenkpaket-Karten vom Hauptstapel. Wenn es nicht genug Karten für alle gibt, verteilt die vorhandenen Karten nach der Spielreihenfolge.

5 LEGEPHASE DER GESCHENKPAKET-KARTEN

In unserem Beispiel ist Jack der erste.

- Das Legen der Karten des 1° Spielers – Jack →
- Das Legen der Karten des 2° Spielers – Santa Claus →
- Das Legen der Karten des 3° Spielers - Befana →
- Das Legen der Karten des 4° Spielers - Easter Bunny →



Mit den Geschenkpaket-Karten in eurem Besitz denkt an die beste Strategie, die ihr machen könnt, anschließend verteilt eine Karte unter jede Charakterfigur, möglicherweise unter die schon hingelegeten Karten des vorherigen Spielers.

Dieser Bereich heißt AUSPACK-BEREICH.

Wenn ihr mehr als 4 Karten habt, benutzt die übriggebliebenen Karten für die Abwehrphase oder verteilt sie an die Charakterfiguren in einem späteren Spielverlauf.

Wenn ihr weniger als 4 Karten in der Hand habt, verteilt eine zwingend an eure Spielfigur und anschließend den Rest nach belieben unter die anderen Charakterfiguren. Ist der virtuelle Spieler an der Reihe, werden die Karten nach der Spielreihenfolge verteilt.

SPIELST DU ALLEIN ODER MIT WENIGER ALS 4 SPIELERN? Im Spiel „Der Streich des Weihnachtsmannes“ wird immer zu viert gespielt. Die fehlenden Spieler werden zu virtuellen Spielern, das heißt, wenn sie an die Reihe kommen, wird eine Geschenkpaket-Karte aus dem Hauptstapel genommen und unter die Charakterfiguren gelegt, beginnend bei ihrer Charakterfigur und auf die Spielreihenfolge achtend.

Wenn alle Spieler, virtuelle und nicht virtuelle, ihre Karten hingeleget haben, wie in der Abbildung, geht man zur „Auspack-Phase“ über.

6 AUSPACK-PHASE

In unserem Beispiel ist Jack der erste.

- Das Aufdecken der 4. Reihe →
- Das Aufdecken der 3. Reihe →
- Das Aufdecken der 2. Reihe →
- Das Aufdecken der 1. Reihe →



Man beginnt mit den letzten gelegten Karten, um dann rückwärts fortzufahren, indem die Spielreihenfolge berücksichtigt wird. Jeder Spieler dreht die Geschenkpaket-Karte in der Kolonne seiner Charakterfigur um.

Bei jeder eigenen Geschenkpaket-Karte ist es möglich, bevor man sie umdreht, eine oder mehrere Abwehrkarten zu spielen, indem man diejenigen Karten benutzt, die nach der Legephase in der Hand übrig geblieben sind.

Die Abwehrkarten müssen folgendermaßen hingeleget werden:

Oberhalb der gewonnenen Überraschungspakete, wenn ihr den „sicheren Bereich“ verteidigen wollt.
 Unterhalb der eigenen Kolonne, wenn ihr den „Auspack-Bereich“ schützen wollt

Der Zweck der Abwehrkarten ist, die Wirkung der entsprechenden negativen Karte rückgängig zu machen.

Wann können wir eine Abwehrkarte im „sicheren Bereich“ spielen? Nur wenn wir der Wirkung eines Kuriers ausgesetzt sind.

Wenn einmal die Geschenkpaket-Karte umgedreht ist, wird die angegebene Aktion durchgeführt. Die Aktionen wirken sich nur auf die Karten der gleichen Kolonne und des gleichen Bereichs aus (entweder auf den „Auspack-Bereich“ oder auf den „sicheren Bereich“, je nachdem, wo sich die betroffene Geschenkpaket-Karte befindet) und nicht auf die benachbarten Karten der anderen Spieler.



Die Abwehrkarte bleibt nur für diese Spielrunde im Spiel, wenn sie die entsprechende negative Karte blockiert (Zum Beispiel blockiert der Feuerwerker die Paketbombe-Karte.). Die Karte wird sofort aus dem Spiel entfernt, ansonsten bleibt sie bis Ende der Spielrunde, um anschließend weggenommen und wieder im Hauptstapel gemischt zu werden.



Nachdem alle Pakete ausgepackt worden sind, endet die Spielrunde. Alle noch verbliebenen Abwehrkarten in beiden Bereichen entfernen, sie zusammen zu den abgelegten Karten legen und alle zusammen mit dem Hauptstapel mischen und wieder bei einer anderen Legephase der Geschenkpakete austeilen.

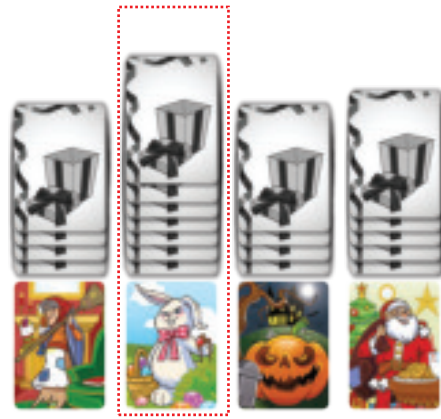
ENDE DES SPIELS

$$4 + 7 + 4 + 5 = 20 \text{ Gift Pack}$$

Das Spiel endet, wenn alle 20 Überraschungspakete in den „sicheren Bereichen“ abgelegt worden sind, nicht vorher.

Wenn die 20 Geschenkpakete abgelegt werden, während die Spielrunde noch im Gang ist, wird zuerst die Spielrunde beendet und dann überprüft, dass alle 20 Pakete noch im „sicheren Bereich“ sind. Derjenige gewinnt, der am meisten Geschenke hat.

In unserem Beispiel **GEWINNT** der Osterhase.



BESCHREIBUNG DER KARTEN

ZEICHENERKLÄRUNG

Wenn die Karte während der Spielrunde aufgedeckt wird: Wenn die Karte im „Auspack-Bereich“ umgedreht wird oder wenn sie von einem Boten gebracht im „sicheren Bereich“ umgedreht wird.

Wenn die Karte als Abwehrkarte gespielt wird: Wenn der Spieler eine eigene Karte spielt, bevor er eine Karte im „Auspack-Bereich“ umdreht oder von einem Boten in den „sicheren Bereich“ gebracht wird.

Wenn die Karte als Angriffskarte gespielt wird: Wenn der Spieler die „Gauner“-Karte in seinem Besitz spielt, während er an der Reihe ist und vor jeder anderen Handlung.

Gesperrt: Die Wirkung der Karte wird von der angegebenen Karte außer Kraft gesetzt.



Überraschungspaket-Karte:

Wenn sie während der Spielrunde aufgedeckt wird: Sie muss sofort in den „sicheren Bereich“ der entsprechenden Charakterfigur gelegt werden.

Wenn sie als Abwehrkarte gespielt wird: Die Karte kann nicht in der Abwehr gespielt werden.



Paketbombe-Karte:

Wenn sie während der Spielrunde aufgedeckt wird: Die Karte beseitigt die angegebene Anzahl Pakete in dem Bereich, wo sie gespielt worden ist.

Wenn sie als Abwehrkarte gespielt wird: Die Karte kann nicht in der Abwehr gespielt werden.

Gesperrt: Durch die Feuerwerker-Karte



Feuerwerker-Karte:

Wenn sie während der Spielrunde aufgedeckt oder als Abwehrkarte gespielt wird: Sie hebt die Aktion nur einer „Paketbombe“ auf und zwar in dem Bereich, wo sie gespielt worden ist.



Gauner-Karte:

Wenn sie während der Spielrunde aufgedeckt wird: Die Gauner-Karte stiehlt die angegebene Anzahl Pakete in dem Bereich, wo die Karte umgedreht worden ist, unabhängig davon, ob es der Bereich des Gegners oder der eigene ist.

Wenn der „Gauner“ Überraschungspakete findet, wird er die Pakete in den eigenen „sicheren Bereich“ bringen (z. B. Gauner und Weihnachtsmann: Er bringt die Pakete in den „sicheren Bereich“ des Weihnachtsmannes). Wenn er Pakete mit anderen Eigenschaften findet, wird er sie ablegen, ohne dass die Karten eine Auswirkung haben und wieder in den Hauptstapel gelegt.

Wenn sie als Abwehrkarte gespielt wird: Die Karte kann nicht in der Abwehr gespielt werden.

Gesperrt: Durch die „Polizist-Karte“, auch wenn der „Gauner“ in diesem Augenblick im eigenen „Auspackbereich“ oder im „sicheren Bereich“ stiehlt.



Polizist-Karte:

Wenn sie während der Spielrunde aufgedeckt oder als Abwehrkarte gespielt wird: Sie hebt die Aktion nur eines „Gauners“ auf und zwar in dem Bereich, wo sie gespielt worden ist.

BESCHREIBUNG DER KARTEN



Kurier-Karte:

Wenn sie während der Spielrunde aufgedeckt wird: Es wird die angegebene Anzahl Karten genommen, entweder Karten vom Hauptstapel oder Karten in der Hand eines oder mehrerer Gegner und anschließend mit dem Gesicht nach unten in den „sicheren Bereich“ gelegt. Die Karten werden anschließend sofort umgedreht, aber vorher kann noch entschieden werden, ob Abwehrkarten benutzt werden dürfen oder nicht.

Wenn sie als Abwehrkarte gespielt wird: Die Karte gegen eine andere Kurier-Karte anwenden, die gegen uns gerichtet ist, um die Pakete, die für uns bestimmt sind, zu anderen Gegnern unserer Wahl umzuleiten. In diesem Fall gilt die Anzahl der angegebenen Pakete auf unserer Karte nicht. Sie wird ohne auf den Inhalt der an uns gerichteten Pakete gespielt.

Besonderer Fall: Wenn unter den gebrachten Paketen eines Kuriers sich ein weiterer Kurier befindet, wird letzterer die angegebene Anzahl weiterer Pakete in unseren „sicheren Bereich“ bringen, nebst den vorherigen.

WAS GESCHIEHT NACH DER AKTION EINER KARTE?

Jedes Mal, wenn die Aktion einer Karte ausführt wird (mit Ausnahme des Geschenkpakets), werden die Karte und die sonst noch betroffenen Karten auf die Seite gelegt und zusammen, aber nur Ende der Spielsitzung, mit denjenigen des Hauptstapels gemischt. Wenn ein Kurier erscheint, bevor die angegebenen Karten zugestellt worden sind, müssen von diesem Moment an die Karten, die auf der Seite liegen, mit dem Hauptstapel gemischt werden.

Wenn du im Besitz der Erweiterungs-App „Der Streich des Weihnachtsmannes“

bist, kannst du während der Spielrunde ein Spiel mit 40 oder 60 Überraschungspaketen durchführen. Füge die Anzahl Überraschungspakete hinzu, je nach Schwierigkeitsgrad:

SCHWIERIG (mit 40 Paketen)

UNDENDLICH (mit 60 Paketen)

Die Regeln bleiben dieselben und natürlich endet das Spiel, wenn alle 40 oder 60 Überraschungspakete im „sicheren Bereich“ sind.

Wenn du aber weiter ein STANDARD-Spiel (mit 20 Paketen) spielen willst, so kannst du bei jedem Spiel zufällig 20 Überraschungspakete unter den 60 zur Verfügung stehenden Karten auswählen.

Auf jeden Fall erinnere dich daran, dass du von der LUDODI-App aus die Ergebnisse deiner Spiele hochladen kannst um deine Lieblingscharakterfigur gewinnen zu lassen. Indem du das tust, kannst du Ende Jahr ein interessantes Geschenk erhalten.



Lade sie sofort herunter,
sie ist GRATIS.



Weihnachtsmann



Befana



Osterhase



Jack o'Lantern



LINEA DI TAGLIO



CUTTING LINE

