

# Morgen kommt der Weihnachtsmann



## Spielanleitung

Ein Spiel für 2-4 Spieler von Seiji Kanai ab 8 Jahren

# Die Geschichte

„Morgen kommt der Weihnachtsmann, kommt mit seinen Gaben ...“

Moment, ihr habt euren Wunschzettel noch gar nicht abgeschickt? Diese wichtige Liste müsst ihr nun dringend zum Weihnachtsmann schicken, so dass er euch noch das gewünschte Spielzeug und Süßigkeiten bringen und andere Wünsche erfüllen kann. Hoffentlich kommen euch aber nicht Elfen oder ein missgelaunter Krampus in den Weg!



## Spielziel

Du gewinnst, wenn dein Wunschzettel zum Weihnachtsmann kommt. Du versuchst dabei, eine Person oder ein Ding zu erreichen, die oder das dem Weihnachtsmann möglichst nah steht. Dies kann Frau Ruprecht sein, eines der Rentiere oder ein Schneemann. Oder du sorgst dafür, dass deine Mitspieler mit ihrem Wunschzettel nicht mal den Briefkasten erreichen und aus der laufenden Runde ausscheiden müssen.

Wirst du es schaffen, den Weihnachtsmann zu erreichen und alle deine Weihnachtswünsche erfüllt zu bekommen?

### **Ersatzteilservice:**

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

# Spielmaterial

## 16 Weihnachtskarten

Auf den Weihnachtskarten findet ihr die wichtigen Charaktere und Gegenstände aus der Werkstatt des Weihnachtsmanns wieder. In der linken oberen Ecke der Karte ist der Wert der Karte abgebildet. Je höher die Zahl, desto näher steht der Charakter dem Weihnachtsmann. Der Weihnachtsmann selbst besitzt den höchsten Wert.

Am unteren Rand der Karte befindet sich ein Textfeld, in dem der Effekt der jeweiligen Weihnachtskarte steht.





## 4 Übersichtskarten

Die Übersichtskarten geben auf der einen Seite einen kurzen Überblick über alle Weihnachtskarten und deren Effekte – zusätzlich ist in Klammern angegeben, wie oft jede Weihnachtskarte im Spiel vorhanden ist – auf der anderen Seite ist der Spielablauf zusammengefasst.

## 12 Weihnachtsbäume

Die Weihnachtsbäume erhaltet ihr am Ende einer Runde, wenn euer Wunschzettel erfolgreich angekommen ist. Damit könnt ihr festhalten, wann ein Spieler das Spiel gewonnen hat.



## 🍒 Spielvorbereitung 🍒

- Die 16 Weihnachtskarten werden gut gemischt.
- An jeden Spieler wird 1 Weihnachtskarte ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt und vor den anderen Spielern geheim hält.
- Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler 1 Übersichtskarte und legt sie vor sich ab.
- Die restlichen Weihnachtskarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt.

- Abschließend wird die oberste Karte des Nachziehstapels als Reservekarte verdeckt beiseite gelegt.

**Achtung:** Beim Spiel zu zweit werden **zusätzlich** die nächsten 3 Weihnachtskarten des Nachziehstapels gezogen und **offen** neben die Reservekarte gelegt. Sie sind in dieser Runde nicht im Spiel.

Der Spieler, der als letzter „Morgen kommt der Weihnachtsmann“ gesungen hat, beginnt das Spiel.

## Spielablauf

**Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn durch.**

Der Spieler, der am Zug ist, zieht zunächst die oberste Karte des Nachziehstapels und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Da er zuvor bereits 1 Weihnachtskarte auf der Hand hatte, besitzt er nun 2 Karten auf der Hand.

Er wählt 1 dieser 2 Weihnachtskarten auf seiner Hand und spielt sie offen vor sich aus – die andere Karte behält er weiterhin verdeckt auf der Hand.

Hat die ausgespielte Karte eine Funktion, muss er sie jetzt ausführen. Abschließend legt er sie offen und leicht versetzt auf seinen persönlichen Ablagestapel, den er vor sich bildet. Damit ist sein Zug beendet, und der Spieler links von ihm ist am Zug.

**Hinweis:** Die Funktionen und Besonderheiten der Weihnachtskarten sind ab Seite 7 unter „Die Weihnachtskarten“ genau beschrieben.

## Ausscheiden

Scheidet ein Spieler aus der laufenden Runde aus, legt er seine Weihnachtskarte, die er noch auf der Hand hat, offen auf seinen Ablagestapel – die Funktion dieser Karte wird nicht ausgeführt. Der Spieler nimmt bis zum Ende dieser Runde nicht mehr am Spiel teil und wird in der Spielreihenfolge übersprungen.

## Rundenende

Die laufende Runde endet:

- Wenn alle bis auf 1 Spieler ausgeschieden sind. Dieser Spieler gewinnt die Runde.

### ODER

- Wenn der Nachziehstapel am Ende des Zuges eines Spielers aufgebraucht ist. In diesem Fall wird wie folgt ausgewertet: Die Spieler, die noch nicht ausgeschieden sind, decken die Weihnachtskarte, die sie noch auf ihrer Hand haben, auf. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert gewinnt die Runde. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle Spieler mit dem höchsten Kartenwert die Runde.

Der oder die Gewinner erhalten für das erfolgreiche Versenden ihres Wunschzettels 1 Weihnachtsbaum aus dem Vorrat.

## Neue Runde

Bevor eine neue Runde beginnt, werden die unter Spielvorbereitung beschriebenen Punkte erneut durchgeführt. Allerdings beginnt nun der Gewinner der vorherigen Runde und ist zuerst am Zug. Sollte es mehrere Gewinner geben, beginnt der Jüngste von ihnen.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Weihnachtsbäumen besitzt. Die benötigte Anzahl an Weihnachtsbäumen ist abhängig von der Spielerzahl:

2 Spieler	5 Weihnachtsbäume
3 Spieler	4 Weihnachtsbäume
4 Spieler	3 Weihnachtsbäume

Der Spieler, der nach der Auswertung einer Runde die benötigte Anzahl an Weihnachtsbäumen besitzt, ist der Gewinner und darf sich auf Geschenke vom Weihnachtsmann freuen. Im eher seltenen Fall eines Gleichstands darf sich der jüngste Spieler freuen.



## Die Weihnachtskarten

**Generell gilt:** Verlangt die Funktion einer Weihnachtskarte von dir, zunächst einen Spieler zu wählen, dürfen nur Spieler gewählt werden, die noch nicht aus der laufenden Runde ausgeschieden sind.

Weiterhin dürfen nur Spieler gewählt werden, die nicht durch den *Schneemann* geschützt sind.

Sind alle Mitspieler durch einen *Schneemann* geschützt, kann niemand gewählt werden, und du musst deine ausgespielte Karte offen auf den Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird. Die Ausnahme bildet das *Spielzeug*. In diesem Fall **musst** du dich selbst wählen.

## 8: Weihnachtsmann

Der Weihnachtsmann bringt die Geschenke und Freude zu allen lieben Jungen und Mädchen überall auf der Welt.

Der *Weihnachtsmann* hat den höchsten Wert der Weihnachtskarten. Wenn du ihn ausspielst, und sei es aufgrund der Funktion des Spielzeugs, stehst du ganz oben auf der Liste der bösen Kinder. Da der *Weihnachtsmann* keine Funktion besitzt, wird er, nachdem er ausgespielt wurde, direkt auf den Ablagestapel gelegt. Er hat jedoch folgende Besonderheit:

Wenn du ihn ausspielst oder ihn aus einem anderen Grund auf den Ablagestapel legen musst, scheidest du sofort aus.

## 7: Frau Ruprecht

Als wenig bekannte Haushälterin des Weihnachtsmanns achtet Frau Ruprecht auf dessen rundliche Figur und bringt ihm oft Kekse und warme Milch. Ihren Einfluss auf den Weihnachtsmann lässt sie alle spüren, leider hat sie deshalb aber nie Zeit für die Bedürfnisse der Elfen oder des Spielzeugs.

*Frau Ruprecht* hat den zweithöchsten Wert der Weihnachtskarten. Da sie keine Funktion besitzt, wird sie, nachdem sie ausgespielt wurde, direkt auf den Ablagestapel gelegt. Sie hat jedoch folgende Besonderheit:

Hast du zu Beginn deines Zuges deine 2. Weihnachtskarte auf die Hand gezogen und *Frau Ruprecht* in Kombination mit dem *Elfen* oder dem *Spielzeug* auf der Hand, dann **musst** du *Frau Ruprecht* jetzt ausspielen. Du hältst die auf deiner Hand verbleibende Weihnachtskarte aber in jedem Fall vor deinen Mitspielern geheim.

**Hinweis:** Natürlich kannst du auch bluffen und *Frau Ruprecht* ausspielen, obwohl du weder den *Elfen* noch das *Spielzeug* auf der Hand hast. *Frau Ruprecht* ist eine clevere alte Dame.



## 6: Elfe

Die Elfen sind die fleißigen Helfer des Weihnachtsmanns und können aus den unmöglichsten Materialien noch das schönste gewünschte Spielzeug bauen.

Wenn du den *Elfen* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Tausche deine verbliebene Handkarte mit der Handkarte dieses Spielers. Achte dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.

## 5: Spielzeug



Während du mit dem gewünschten Spielzeug lediglich spielen kannst, ist es aufgrund der magischen Umgebung in der Werkstatt des Weihnachtsmanns lebendig. Da es bis Weihnachten immer in der Nähe des Weihnachtsmanns ist, kann ein besonders redseliges Spielzeug ihn bestimmt davon überzeugen, deinen Wunschzettel zu lesen.

Wenn du das *Spielzeug* ausspielst, wähle einen beliebigen Spieler – du darfst auch dich selbst wählen. Dieser Spieler muss seine Weihnachtskarte, die er auf der Hand hält, offen auf seinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird.

Anschließend zieht er eine neue Weihnachtskarte vom Nachziehstapel auf seine Hand. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarte.

Sind alle Mitspieler durch einen *Schneemann* geschützt, **musst** du dich selbst wählen und die Funktion des *Spielzeugs* ausführen.

Muss ein Spieler durch die Funktion des *Spielzeugs* den *Weihnachtsmann* ablegen, so scheidet er sofort aus.



## 4: Schneemann

Diese heiteren Bewohner sind das ganze Jahr von der frohen Stimmung der Weihnachtszeit umgeben. Somit wünschen sie allen nur das Beste. Sie halten immer Ausschau nach den heimtückischen Krampussen und versuchen, deren Streiche zu verhindern.

Wenn du einen *Schneemann* ausspielst, und auf deinen persönlichen Ablagestapel legst, bist du ab sofort bis zu deinem nächsten Zug geschützt. Die Funktionen von Weihnachtskarten können dir nichts anhaben. Aber: nur bis zum Beginn deines nächsten Zuges – dann ist seine schützende Funktion beendet.



## 3: Lebkuchenmann

Der Lebkuchenmann lebt schon immer in der Werkstatt des Weihnachtsmanns. Ursprünglich sollte er diesem als Nachtisch gut schmecken. Dank seiner Geistesgegenwart schlich sich der Lebkuchenmann aber rechtzeitig vom Teller, um den Weihnachtsmann davon zu überzeugen, mehr als ein normaler Keks zu sein.

Wenn du einen *Lebkuchenmann* ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Vergleiche den Wert der auf deiner Hand verbliebenen Weihnachtskarte mit dem Wert der Weihnachtskarte, die der gewählte Spieler auf der Hand hat, indem ihr euch die Karten gegenseitig zeigt. Achtet dabei darauf, eure Weihnachtskarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten. Der Spieler mit dem niedrigeren Wert scheidet sofort aus.

Im Falle eines Gleichstands muss kein Spieler ausscheiden.



## 2: Rentier

Verantwortlich für den Transport aller Geschenke, sind die Rentiere der Stolz des Weihnachtsmanns. Gelegentlich hat eines der Tiere eine leuchtende Nase, so dass die Truppe bei heftigem Schneefall trotzdem etwas sehen kann.

Wenn du ein Rentier ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Er muss dir die Weihnachtskarte zeigen, die er auf der Hand hält. Schau dir die Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



## 1: Krampus

Diese schelmische Kreaturen möchte alles Gute von Weihnachten zerstören, also müssen sie den Weihnachtsmann aufhalten, bevor er allen guten Jungen und Mädchen die gewünschten Geschenke bringt. Ein Krampus wird alles dafür tun, eure Wunschzettel abzufangen.

Wenn du einen Krampus ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast 1 Versuch, die Weihnachtskarte in seiner Hand zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf Krampus zu tippen.

Hast du richtig geraten, muss dieser Spieler sofort ausscheiden. Liegst du falsch, geschieht nichts.



**Autor:** Seiji Kanai  
**Entwicklung:** Edward Bolme, Mark Wootton  
**Grafikdesign:** Robb Miller, Yating Sun, Chris Conrad  
**Realisation:** Henning Kröpke

Copyright © der deutschen Ausgabe 2015 Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von  
Alderac Entertainment Group (AEG).  
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder  
der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

# Frohe Weihnachten!



*Pegasus Spiele*

*Wir machen Spaß!*  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



*/pegasusspiele*