



## Das Björn Heim Weihnachtsspiel

**28. November:** Advent! Advent! Du hast an den 1. Advent gedacht und eine Adventsgeschichte vorbereitet. Rücke drei Felder vor.

**29. November:** Die heiligen drei Könige sind auf ihrem langen Weg und sie sind müde. Eine Runde aussetzen.

**30. November:** Hast du die Kerze vom Adventskranz ausgeblasen? Du willst lieber noch einmal nachsehen. Zurück zum 1. Advent. Die Aktion vom 28. November wird nicht ausgeführt.

**1. Dezember:** Jetzt geht es richtig los. Du darfst noch einmal würfeln.

**2. Dezember:** Ein hoher Berg muss überwunden werden. Du kommst nur langsam voran. Ziehe beim nächsten Mal ohne Würfeln nur ein Feld weiter.

**3. Dezember:** Der Schatten eines Baumes gibt dir neuen Schwung für die Reise. Du darfst noch einmal würfeln.

**4. Dezember:** Die drei Weisen aus dem Morgenland haben sich verirrt und müssen nach Weg fragen. Gehe ein Feld zurück.

**5. Dezember:** Advent! Advent! Die zweite Kerze brennt. Dafür darfst du zwei Felder vorrücken.

**6. Dezember:** Heute ist Nikolaustag. Wenn du weißt, wer der Nikolaus war, darfst du vier Felder vorrücken.

**7. Dezember:** Sieben – eine Glückszahl. Gleich ein Feld weiterziehen.

**8. Dezember:** Die heiligen drei Könige werden von Mongolen angegriffen. Sie treiben ihre Kamele an. Das bringt sie schnell drei Felder weiter.

**9. Dezember:** Ein Turmfeuer weist dir den Weg. Du darfst noch einmal würfeln.

**10. Dezember:** Es wird langsam Zeit, eine Rast zu machen. Setze eine Runde aus.

**11. Dezember:** Da lauert doch ein Raubtier hinter der Hecke. Du solltest lieber abwarten und eine Runde aussetzen.

**12. Dezember:** Advent! Advent! Die dritte Kerze brennt. Dafür darfst du drei Felder vorrücken.

**13. Dezember:** So ein Mist. Du hast das Schiff verpasst und musst auf das nächste warten. Setze ein Runde aus.

**14. Dezember:** Du siehst eine Palme, die Schatten spendet. Das gibt dir neue Energie. Rücke ein Feld weiter.

**15. Dezember:** Oh weh. Gefangen von Kannibalen. Auf dein Flehen lassen sie dich zwar frei, aber sie schicken dich zurück. Setze deine Spielfigur auf das Feld vor dem dritten Advent.

**16. Dezember:** Was lauert da hinter dem Felsen. Du willst es sofort herausfinden. Rücke deshalb zwei Felder vor.

**17. Dezember:** Noch eine Woche bis zum Heiligen Abend. Dafür darfst du ein Feld vorrücken.

**18. Dezember:** Hilfe! Eine Riesenschlange greift dich an und hält dich fest im Griff. Du musst zwei Runden aussetzen.

**19. Dezember:** Advent! Advent! Die vierte Kerze brennt. Dafür darfst du vier Felder vorrücken.

**20. Dezember:** Hurra, eine Abkürzung! Du gewinnst Zeit und darfst noch einmal würfeln.

**21. Dezember:** Du machst noch einmal eine kurze Rast. Eine Runde aussetzen.

**22. Dezember:** Endspurt! Du treibst dein Kamel noch einmal richtig an. Rücke drei Felder weiter.

**Ab jetzt brauchst du die exakte Augenzahl, um genau auf das Feld vom 24. Dezember zu kommen.**

**23. Dezember:** Langsam kommt man auch ans Ziel. Rücke ein Feld weiter. Ab jetzt darfst du bei jedem Spielzug ein Feld vorrücken, bis du am Ziel bist.

**24. Dezember:** Heilig Abend! Du hast es geschafft!

**Zusatzspiel:**

**Von jetzt an dürfen nur die Augenzahlen von 1 bis 3 verwendet werden. Bei 4 und 5 heißt es ‚aussetzen‘. Bei einer 6 darfst noch einmal würfeln.**

**25. Dezember:** Völlerei! Völlerei! Der Bauch ist so voll, dass du eine Rund aussetzen musst.

**26. Dezember:** Die Tante, die so viel ‚labert‘ kommt zu Besuch. Bloß weg hier. Du darfst noch einmal würfeln. Bei einer Drei musst du leider bleiben und dir ihr ‚Gelaber‘ anhören.

**27. Dezember:** Wenn du einen guten Witz erzählen kannst, darfst du ein Feld vorrücken, ohne die Aktion von Feld ‚28‘ auszuführen.

**28. Dezember:** Dein rechter Nachbar darf dich einmal am Ohr ziehen. Wenn du nicht ‚Danke‘ sagst, musst du eine Runde aussetzen.

**29. Dezember:** Sage sofort einen Aufzählreim auf, sonst musst du eine Runde aussetzen.

**30. Dezember:** Sing ein Lied, dann darfst du am Ende der Würfelrunde ins Ziel vorrücken.

**31. Dezember:** Das Jahr ist geschafft!

