



Spielregel: *Vorfahrt für den Nikolaus*

Ihr benötigt ...

- *einen vergrößerten Spielplan „Vorfahrt für den Nikolaus“ oder ein einfaches Schachbrett*
- *2-6 farbige Spielfiguren (aus beliebigen Spielen)*
- *2 Würfel*
- *16 Hut-Kärtchen (ausgedruckt, ausgeschnitten und eventuell angemalt)*
- *pro Person eine Nikolaus-Karte (ausgedruckt, ausgeschnitten und eventuell angemalt)*
- *für den Nikolaus dieser Nikolaus-Karte einen Stab, eine Mitra und eine Zipfelmütze (ausgedruckt, ausgeschnitten und eventuell angemalt):*

Einfache Spielregeln (für Kinder unter 4 Jahre)

- In der Mitte des Spielfeldes liegen nur die beiden Kärtchen mit dem Bischofsstab und der Mitra.
- Jeder Spieler beginnt an einer Ecke des Spielfeldes.
- Er würfelt mit beiden Würfeln und entscheidet, mit welchem der beiden Zahlen er rücken möchte. Man kann nur gerade in eine Richtung ziehen – nicht diagonal.
- Wer auf das Feld mit dem Bischofsstab oder der Mitra kommt, darf seiner Nikolaus-Figur die Mitra aufsetzen, bzw. den Bischofsstab geben.
- Auf einem Feld dürfen auch mehrere Spielfiguren stehen.
- Kann man nach einem Wurf nicht ziehen, bleibt die Figur auf ihrem Platz stehen.
- Wer rücken kann, muss auch rücken (Zugzwang).
- Gewonnen hat, wer zuerst seinen Nikolaus-Figur mit Mitra und Stab ausgestattet hat.

Noch einfacher: Spiel ohne Verlierer: Alle Spieler helfen mit, die Nikolaus-Figuren auszustatten.

Spielregeln für Fortgeschrittene (von 4–6 Jahren)

- Die Karte mit dem Bischofsstab und alle Hutkarten werden verdeckt auf die Sternfelder des Spielfeldes gelegt. (*Auch andere Formationen sind denkbar.*)
- Jeder Spieler beginnt auf einem beliebigen Nikolaus-Feld in der Mitte.
- Er würfelt mit beiden Würfeln und entscheidet, mit welcher der beiden Zahlen er rücken möchte. Man kann nur gerade in eine Richtung ziehen – nicht diagonal.
- Kann ein Spieler nach einem Wurf nicht ziehen – z.B. wegen zu hoher Augenzahl – bleibt die Figur auf ihrem Platz stehen.
- Wer rücken kann, muss auch rücken (Zugzwang).
- Wer mit seiner Spielfigur auf eine Hut-Karte kommt, darf die Karte umdrehen. Diese Karte bleibt offen liegen.
- Wer auf das Feld mit dem Bischofsstab oder der Mitra kommt, darf seiner Nikolaus-Figur die Mitra aufsetzen, bzw. den Bischofsstab in die Hand drücken. Auch diese Karte bleibt danach offen liegen.
- Auf einem Feld dürfen auch mehrere Spielfiguren stehen. (Diese Regel gilt nicht für die Profiversion!)
- Gewonnen hat, wer zuerst seinen Nikolaus-Figur mit Mitra und Stab ausgestattet hat.



Spielregeln für Profis (ab 6 Jahren):

Alle Regeln für Fortgeschrittene gelten. Folgende Zusatzregeln kommen noch hinzu:

- Wer auf das Spielkärtchen mit der **Zipfelmütze** kommt, darf einer Nikolaus-Figur seiner Mitspieler die Zipfelmütze aufziehen. Dieser Mitspieler muss erst wieder auf die Mitra-Hutkarte oder ebenfalls auf die Zipfelmützen-Hutkarte kommen, damit er die Zipfelmütze von seiner Nikolaus-Figur nehmen darf.
Hat der Mitspieler schon die Mitra, wird die Zipfelmütze einfach drübergelegt. Die Zipfelmützen-Hut-Karte bleibt auf dem Spielfeld liegen.
- Kommt man auf das Feld einer anderen Spielfigur, darf man sie **herauswerfen**. Der Herausgeworfene darf, wenn er wieder am Zug ist, mit beiden Würfeln würfeln. Er muss aber mit einem der beiden Würfel eine 3 haben, damit der wieder ins Spiel kommt. Von einem beliebigen Nikolaus-Feld (in Mitte des Spielplans) darf er neu starten. Stab und Mitra darf seine Nikolaus-Figur behalten.
- **Einerpasch**: Einmal aussetzen! Bei nächsten Wurf hast du vielleicht mehr Glück!
- **Zweierpasch**: Du darfst zuerst rücken. Dann müssen sich alle Mitspieler umdrehen und du darfst verbliebenen Spielkärtchen auf dem Spielplan neu verteilen. Mitra, Zipfelmütze und Bischofsstab werden dabei wieder verdeckt – falls sie schon aufgedeckt wurden.
- **Dreierpasch**: Du darfst deiner Nikolaus-Figur die Mitra aufsetzen oder einer anderen Nikolaus-Figur die Mitra wieder wegnehmen.
- **Viererpasch**: Du darfst einer Nikolaus-Figur deiner Mitspieler die Zipfelmütze aufsetzen oder deiner eigenen Nikolaus-Figur die Zipfelmütze wegnehmen.
- **Fünferpasch**: Du darfst deiner Nikolaus-Figur den Bischofsstab geben oder einer anderen Nikolaus-Figur den Stab wegnehmen.
- **Sechserpasch**: Tausche deine Nikolausfigur, samt seiner gesammelten Gegenstände, mit einem Mitspieler!
- Die **Hutkarten** (außer Mitra, Stab und Zipfelmütze) können gesammelt werden. Wer 3 Hut-Karten hat, darf einmal zusätzlich – mit nur einem Würfel - würfeln. Der Wurf wird wie ein Pasch-Wurf gewertet. Danach können wieder 3 neue Hutkarten gesammelt werden.

Vielleicht fallen euch ein paar andere Spielregeln ein? Probiert sie doch einfach mal aus!

Herbert Adam