

Weihnachts-Chaos

Weihnachten steht vor der Tür, und der Trubel beginnt! Alle rennen herum, um Geschenke zu kaufen, Einladungen zu verschicken und auch noch Gutes zu tun. Wer kann als Erster alle seine Aufgaben abschließen und die Festzeit genießen?

Anzahl der Spieler: 3-6 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck

Ziel des Spiels: Gewonnen hat, wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat.

Aufbau:

Mische die Karten und teile sie wie folgt aus:

Bei 3–4 Spielern erhält jeder 7 Karten.

Bei 5 Spielern erhält jeder 6 Karten.

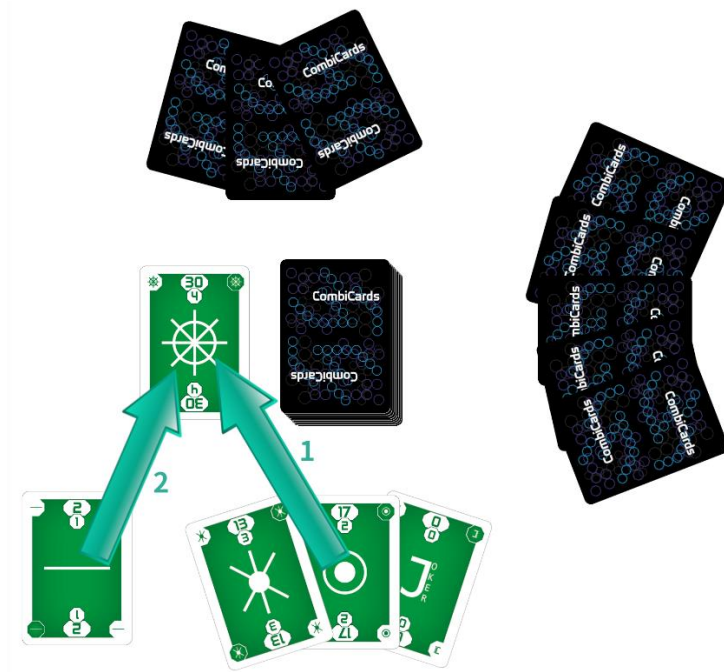
Bei 6 Spielern erhält jeder 5 Karten.

Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.

Spielbeginn:

Der Startspieler wählt eine Handkarte, spielt diese aus und führt die darauf abgebildeten Aktionen entsprechend der Symbole auf der Karte in beliebiger Reihenfolge aus. Anschließend legt er die Karte offen auf einen Ablagestapel neben den Nachziehstapel. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Zeichen	Name	Aktion
Joker	Schwiegermutter	Die Schwiegermutter hindert dich am Gewinnen. Sie kann nicht abgelegt oder gespielt, aber verschenkt oder gewichtelt werden.
●	Schnäppchen holen	Du lässt Dir ein Angebot machen: Alle Mitspieler wählen eine Handkarte aus, die sie anbieten möchte und legen sie verdeckt vor sich ab. Dann decken alle gleichzeitig auf und Du wählst eine Karte aus, die du aufnimmst. Die anderen Spieler behalten ihre Karten.
—	Spende machen	Eine Karte auf den Ablagestapel abwerfen.
	Geschenk loswerden	Schenke einem anderen Spieler eine deiner Karten.
×	Einladung verschicken	Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte vom Nachziehstapel.
○	Wichteln	Jeder Spieler zieht eine Karte vom nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Beginnend mit dem Spieler, der die Karte gespielt hat.



Spielmechaniken:

Schwiegermutter

Wer keine Karte spielen kann, weil er nur die Schwiegermutter auf der Hand hat, muss eine Karte ziehen und darf dann keine Karte spielen.

Wichteln: Wenn beim Wichteln die letzte Karte eines Spielers gezogen wird, zählt das nicht als Sieg; der Spieler muss ebenfalls eine Karte vom nächsten Spieler ziehen.

Nachziehstapel

Ist der Nachziehstapel leer, mischt man den Ablagestapel und verwendet ihn als neuen Nachziehstapel.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat und alle Aktionen seiner aktuellen Karte erledigt sind. Falls mehrere Spieler gleichzeitig ihre letzte Karte ablegen, gewinnt der aktive Spieler. Ist dieser nicht dabei, gewinnen alle, die keine Karten mehr haben.

Tipp: Mit Weihnachtsstimmung spielen

Verleiht dem Spiel eine festliche Stimmung, indem ihr die Aktionen beim Ausführen benennt. Zum Beispiel:

- Punkt bedeutet Schnäppchen holen: „Macht mir ein Angebot“; „Wer von euch hat das beste Schnäppchen“
- Säule bedeutet Geschenk loswerden: „Du erhältst ein Geschenk“; „Hier extra für Dich“; „Ich habe da ein schönes Geschenk für Dich“
- X bedeutet Einladung verschicken: „Du bist eingeladen und darfst ein Geschenk mitbringen“; „Du weißt, dass du bei keiner Party fehlen darfst, du bist wie immer eingeladen.“
- Kreis bedeutet Wichteln: „Wir Wichteln“; „Es ist Wichtelzeit“