HILARES
Hilarisch Cadeau Spel
NEDERLANDS

SPELIDEE

SPELIDEE
Cadeaus ontvangen, ruilen, weggeven en houden.
Door te dobbelen, de 107 tijdloze opdrachtkaarten en de vele variatiemogelijkheden, speel je een spel om cadeaus. De cadeaus wisselen telkens van eigenaar of plaats door de leuke opdrachten.
Een gezellige hilariteit is wat ontstaat!

KARAKTER VAN HET SPEL
Terwijl pech en geluk zich voortdurend afwisselen is er 1 zekerheid: Iedereen wint altijd! Het spel is heel gemakkelijk te spelen (3-99 spelers) en snel uit te leggen aan alle deelnemers (6-99 jaar). Speelduur is zelf te bepalen.

HET VROLIJKSTE FEEST- EN GEZELSCHAPSSPEL
Het spel is ideaal om te spelen tijdens de gezellige decembermaanden, een personeelsfeest, met je (studenten)vereniging, tijdens kinderfeestjes of gewoon zomaar. Bestaat je gezelschap nu uit familie, vrienden, collega's, klasgenoten, etc.? Maak er samen een vrolijk feestje van!

INHOUD
107 opdrachtkaarten, 1 dobbelsteen, 1 doorgeefzakje, speluitleg

BENODIGDHEDEN
Minimaal 3 cadeaus per deelnemer.

EDITIE NEDERLANDS
Ook verkrijgbaar in
editie Duits, Engels en Frans.

SPELREGELS

DOEL VAN HET SPEL
Cadeaus ontvangen, ruilen, weggeven en houden. Door te dobbelen en de 107 tijdloze opdrachtkaarten speel je een spel om cadeaus die telkens van eigenaar zullen wisselen. Je bepaalt zelf hoe lang het spel duurt. Zodra de speeltijd voorbij is zijn de cadeaus, die je op dat moment hebt, van jou!

WAT HEB JE NODIG
Minimaal 3 cadeaus per deelnemer, 1 set opdrachtkaarten, 1 doorgeefzakje, 1 dobbelsteen.

WAT SPREEK JE AF
Spreek van te voren met elkaar af hoeveel cadeaus iedereen mee moet nemen plus het bedrag wat maximaal besteed mag worden. Voorbeeld: Koop voor maximaal 5 euro 3-5 cadeaus.
Alle cadeaus moeten ingepakt zijn!

1e RONDE (gebruik alleen de dobbelsteen)
Leg alle ingepakte cadeaus bij elkaar en laat de dobbelsteen rondgaan. Elke speler mag bij het gooien van een 1 of 6 een cadeau uitzoeken en direct uitpakken. Ga door tot alle cadeaus uitgepakt zijn.
Let op: Iedereen moet de 1e ronde met minimaal 1 cadeau eindigen. Heb je geen 1 of 6 gegooid? Dan is het laatste cadeau voor jou.

VOORBEREIDING 2e RONDE - ABC-KAARTEN
Neem alle ABC-kaarten, die géén betrekking hebben op de voornamen van de spelers, uit het spel.
Speel je het spel bijvoorbeeld met Frans, Dian, Jac en Yvon? Laat dan alléén de ABC-kaarten F D J Y in het spel. De rest van de ABC-kaarten doen voor nu (dit gezelschap) niet mee.
Schud de kaarten goed voor gebruik.

2e RONDE (laatste ronde)
Stel een wekker in en zet deze niet zichtbaar weg. Je mag zelf bepalen hoe lang het spel duurt. Des te langer, des te leuker. Ook kun je deze laatste ronde in etappes gaan spelen,
bijvoorbeeld 30 minuten spelen, 30 minuten pauze, 30 minuten spelen.

Stop de kaarten in het doorgeefzakje en laat deze samen met de dobbelsteen rond gaan. Bij het gooien van een 1 of 6 mag je een kaart pakken en de opdracht uitvoeren. Pak een nieuwe kaart als de opdracht niet van toepassing is.

Leg alle kaarten die geweest zijn apart (dus niet terug stoppen in het doorgeefzakje)!

SPELREGELS
• Iedereen behoudt minimaal 1 cadeau, ongeacht de opdracht.
• Bij het afgaan van de wekker zijn de cadeaus, die je op dat moment hebt, van jou.

SPEL MET EEN KNIPOOG
In de voorgaand omschreven spelregels staat hoe je het spel speelt, maar:
• Spreek gerust extra leuke afspraken af;
• Opdrachten mogen zowel letterlijk als figuurlijk opgevat worden;
• Maak er een feestje van!

EXTRA

VOORBEELD VARIATIEMOGELIJKHEDEN
Spreek gerust extra leuke afspraken af...

VOORBEELD 1
Voeg allemaal 1 leuke doe-opdracht toe en verpak dit als een (groot) cadeau.
Voorbeeld: 1x koken voor … of 1x de auto wassen van ...

VOORBEELD 2
Stel er wordt niet vaak een 1 of een 6 gegooid en het spel wordt hierdoor saai? Pas dan bijvoorbeeld de regel toe: Bij het gooien van een oneven getal mag je een kaart pakken en de opdracht uitvoeren.

VOORBEELD 3
Bedenk een leuk thema. Alle cadeaus moeten met dit thema te maken hebben.

VOORBEELD 4
Voor een kinderfeestje koop je 4 kleine, grappige, eetbare cadeaus per kind. Je verpakt 3 cadeaus per kind voor het spel en het andere cadeau (troostprijs) zet je zichtbaar weg.
Na het spelen van het spel zijn er kinderen die 1 of weinig cadeaus gewonnen hebben. Om deze teleurstelling te corrigeren mag het kind met het minst aantal cadeaus als eerste 1 cadeau (troostprijs) uitzoeken. De volgorde eindigt bij het kind met de meeste cadeaus. Indien er kinderen zijn met dezelfde aantal cadeaus, laat deze dan eerst met de dobbelsteen gooien. Het kind die het hoogste getal gooit mag als eerste een cadeau (troostprijs) uitzoeken.

VOORBEELD 5
Alle cadeaus die op of aan kunnen moeten tijdens het spel gedragen worden en wisselt telkens mee naar een nieuwe eigenaar die het dan op of aan moet doen.
Voorbeeld: Een feestpruik, een duikbril, etc.

VOORBEELD 6
Speel het spel zonder budget.
Spreek af hoeveel cadeaus alle spelers meenemen. De cadeaus mogen niet gekocht worden, het moet iets zijn dat bij jezelf overbodig is maar wat wel heel leuk, bruikbaar of lekker is.
Pak het in en speel het spel.

VEEL SPEEL-PLEZIER!
Voor 3-99 spelers | Vanaf 6-99 jaar

Niets uit deze uitgave mag worden geproduceerd of gekopieerd zonder schriftelijke toestemming van de uitgever.

Het vrolijkste feest- en gezelschapsspel!
365 DAGEN PER JAAR TE SPELEN

HILARES
Hilarious Gift Game
ENGLISH

GAME IDEA

GAME IDEA
Receive, exchange, give away and keep gifts.
Play a game involving gifts by rolling the dice and using the 107 timeless task cards and many variations. The fun challenges mean the gifts are constantly changing owner or place.
This provides a huge amount of fun and hilarity!

NATURE OF THE GAME
Although good luck and bad luck are constantly to-ing and fro-ing, one thing is for sure: Everyone is always a winner! The game is extremely easy to play (3-99 players) and can be easily explained to all players (ages 6-99). You choose how long the game lasts.

A HUGELY ENTERTAINING GAME FOR PARTIES AND MORE
This game is perfect for cosy winter months, work parties, your student games society or club, children's parties or for playing at any other time. Are you having a get-together with family, friends, colleagues or class mates? Then really let your hair down!

CONTENTS
107 task cards, 1 dice, 1 task card bag, instructions

WHAT YOU NEED
At least 3 gifts per player.

EDITION ENGLISH
Also available
in Dutch, German and French versions.

RULES

AIM OF THE GAME
To receive, exchange, give away and keep gifts. Play a game involving gifts that are constantly changing owners by rolling the dice and using the 107 timeless task cards. You can choose how long the game lasts. Once the time is up, the gifts that you have at that moment are all yours!

WHAT YOU NEED
At least 3 gifts per player, 1 set of task cards, 1 task card bag, 1 dice.

WHAT YOU DECIDE IN ADVANCE
All players decide in advance how many gifts each person should bring with them and the maximum amount that players can spend. For example: you can buy 3-5 gifts for a maximum
of 5 euros.
All gifts should be wrapped!

1ST ROUND (use only the dice)
Put all the wrapped gifts together and roll the dice. Any player who rolls a 1 or a 6 may choose a gift and unwrap it straightaway. Continue until all the gifts have been unwrapped.
Note: All players should finish the 1st round with at least 1 gift. Did you not roll a 1 or a 6? Never mind, the last gift is for you!

PREPARATION FOR 2ND ROUND | ABC CARDS
Remove all the ABC cards from the game that do not have the letters of the players' first names.
For instance, if you are playing with Frank, Diana, Jack and Yvonne, leave the cards with the letters F, D, J and Y in the game. You will not need the other ABC cards for now (for this group of players). Shuffle the cards well before using.

2ND ROUND (final round)
Set an alarm clock and hide it away somewhere. You can choose how long the game lasts. The longer the game lasts, the more fun it is! You can also play this final round in various stages. For instance, play for 30 minutes, take a break for 30 minutes and then play for another 30 minutes.

Put the cards in the task card bag and pass this around with the dice. If you roll a 1 or a 6, you can take a card and carry out the task. Take a new card if the task does not apply to you.

Put away all the old cards (do not put them back in the bag)!

RULES OF THE GAME
• Everyone keeps at least 1 gift, whatever the task.
• When the alarm goes off, all the gifts you have at that moment are yours.

A LIGHT-HEARTED GAME
The game rules above explain how to play the game, but:
• Feel free to add other variations to make it more fun;
• The tasks can be interpreted either literally or figuratively;
• Let your hair down!

ADDITIONAL

EXAMPLES OF POSSIBLE VARIATIONS
Feel free to add other variations to make it more fun...

EXAMPLE 1
Everyone adds 1 fun activity and wraps this up as one big gift.
For example: 1x cooking for ... or 1x washing the car of ...

EXAMPLE 2
What if players do not often roll a 1 or a 6 and the game becomes boring?
Then just add the following rule: when you roll an odd number, you have to take a card and carry out the task.

EXAMPLE 3
Think of a fun theme. All the gifts should be connected to this theme.

EXAMPLE 4
For a children's party, buy 4 small, edible, fun gifts for each child. Wrap 3 gifts for each child for the game and let them see you put away the other gift (consolation prize).
Once the game has finished, some children will have 1 gift, or very few gifts. To help them get over the disappointment, the child with the fewest gifts should be the first to choose 1 gift (consolation prize). The other children then choose gifts, ending with the child who has the most gifts. If any children have the same number of gifts, first let them roll the dice. The child who rolls the highest number may choose a gift (consolation prize) first.

EXAMPLE 5
You have to put on all gifts that can be taken on or off during the game. They must also be exchanged when passed to a new owner who then puts them on or wears them.
For example: a party wig, diving goggles, etc.

EXAMPLE 6
Play the game with no limits on spending. Decide how many gifts each player can take away with them. You should not buy the gifts. Instead, they should be fun, useful or tasty things that you don't need anymore. Wrap them
up and then play the game.

SIMPLY HOURS OF FUN!
For 3-99 players | Ages 6-99

No part of this publication may be reproduced or copied without the prior written consent of the publisher.

A hugely entertaining game for parties and get-togethers!
TO PLAY 365 DAYS A YEAR

HILARES
Le Jeu Des Cadeaux Hilarant
FRANÇAIS

L'IDÉE DU JEU

L'IDÉE DU JEU
Donner, recevoir, échanger et conserver des cadeaux à l'aide d'un dé, de 107 cartes action intemporelles et de nombreuses variantes. Au fil d'actions loufoques, les cadeaux changent en permanence de propriétaire ou de place, ce qui déclenche l'hilarité générale.

LE TYPE DE JEU
Les joueurs passent de la chance à la malchance et vice versa, mais une chose est sûre : tout le monde sort gagnant ! Le jeu se joue très facilement (de 3 à 99 joueurs) et est simple à expliquer à tous les participants (de 6 à 99 ans).
La durée de chaque partie est libre.

LE JEU DE SOCIÉTÉ ET D'AMBIANCE À MOURIR DE RIRE
Ce jeu est idéal à sortir pendant les fêtes de fin d'année, à l'occasion d'une fête du personnel, d'une rencontre (entre étudiants), d'une fête d'anniversaire ou tout simplement en bonne compagnie. Vous êtes entouré de votre famille, d'amis, de collègues, de camarades de classe ou autres ? Payez-vous une bonne tranche de riretous ensemble !

CONTENU
107 cartes action, 1 dé, 1 petit sac, règles du jeu.

MATÉRIEL
3 cadeaux minimum par joueur.

ÉDITION FRANÇAIS
Également disponible en allemand, en anglais et en néerlandais.

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU
Donner, recevoir, échanger et conserver des cadeaux. Le dé et les 107 cartes action intemporelles font en sorte que les cadeaux changent de propriétaire en permanence tout
au long du jeu. Vous définissez vous-même la durée de la partie. Une fois le temps écoulé, chaque joueur reçoit définitivement les cadeaux qui se trouvent devant lui.

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN
Au moins 3 cadeaux par joueur, 1 série de cartes action, 1 petit sac, 1 dé.

QUE DEVEZ-VOUS CONVENIR AU PRÉALABLE
Avant de jouer, décidez ensemble du nombre de cadeaux à apporter par chacun et du budget maximum à y consacrer. Par exemple, achetez entre 3 et 5 cadeaux pour 5 euros maximum. N'oubliez pas d'emballer tous les cadeaux!

PREMIÈRE MANCHE (uniquement avec le dé)
Rassemblez tous les cadeaux emballés. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Le joueur qui obtient 1 ou 6 peut choisir un cadeau et le déballer. Continuez jusqu'à ce que tous les cadeaux aient été déballés.
Attention ! À la fin de la première manche, tous les joueurs doivent avoir au moins un cadeau. Le joueur qui n'a pas obtenu de 1 ni de 6 prend le dernier cadeau.

PRÉPARATION DE LA DEUXIÈME MANCHE | CARTES ABC
Retirez du jeu toutes les cartes ABC qui n'ont pas de rapport avec les prénoms des joueurs.
Par exemple, si vous jouez avec François, Diane, Jacques et Yvonne, conservez uniquement les cartes ABC F, D, J et Y. Vous n'aurez pas besoin des autres cartes ABC cette fois-ci.
Ensuite, mélangez bien les cartes.

DEUXIÈME MANCHE (dernière manche)
Programmez un réveil et mettez-le hors de vue. Vous pouvez définir vous-même la durée de la partie. Plus le jeu dure longtemps, plus c'est drôle. Vous pouvez aussi choisir de jouer cette dernière manche en plusieurs étapes : 30 minutes de jeu, 30 minutes de pause, puis à nouveau 30 minutes de jeu.

Placez les cartes dans le petit sac, puis passez le sac et le dé de joueur en joueur. Les joueurs qui obtiennent 1 ou 6 au dé prennent une carte et exécutent l'action qui s'y trouve. S'il est impossible d'exécuter l'action, le joueur prend une autre carte.

Défaussez toutes les cartes jouées (ne les remettez pas dans le sac !).

RÈGLES DU JEU
• Tout le monde doit toujours avoir au moins un cadeau, quelle que soit l'action.
• Lorsque le réveil sonne, chaque joueur garde les cadeaux qui se trouvent devant lui.

LAISSEZ-VOUS PRENDRE AU JEU
Les règles du jeu expliquent comment se déroule le jeu, mais :
• N'hésitez pas à inventer d'autres règles rigolotes ;
• Prenez les actions à la lettre ou au figuré ;
• Éclatez-vous au maximum !

EXTRA

EXEMPLES DE VARIANTES
N'hésitez pas à inventer d'autres règles rigolotes ...

EXEMPLE 1
Demandez à chaque joueur de proposer un chouette service et emballez-les comme de (gros) cadeaux. Exemple : 1 bon pour un repas concocté par mes soins, 1 bon pour un lavage de voiture.

EXEMPLE 2
Les chiffres 1 et 6 ne sortent pas souvent et le jeu perd de son intérêt ?
Adaptez la règle comme suit par exemple : les joueurs qui obtiennent un chiffre impair prennent une carte et exécutent l'action qui s'y trouve.

EXEMPLE 3
Pensez à un thème spécial. Tous les cadeaux doivent être en lien avec le thème.

EXEMPLE 4
Dans le cadre d'une fête d'anniversaire par exemple, achetez 4 petits cadeaux comestibles et amusants par enfant. Emballez-en 3 par enfant pour le jeu et mettez les autres hors de vue (ils serviront de cadeau de consolation).
À la fin du jeu, si des enfants n'ont reçu qu'un seul ou peu de cadeaux, ils pourront choisir l'un de ces cadeaux mis de côté. Laissez d'abord choisir l'enfant qui a reçu le moins de cadeaux, et ainsi de suite jusqu'à celui qui en a reçu le plus. Si les enfants terminent le jeu avec le même nombre de cadeaux, demandez-leur de lancer le dé. L'enfant qui obtiendra le chiffre le plus élevé pourra choisir un cadeau de consolation en premier.

EXEMPLE 5
Les joueurs doivent enfiler ou porter tous les cadeaux qui s'y prêtent pendant le jeu, puis les enlever pour les passer à un autre joueur, et ainsi de suite.
Exemple : une perruque festive, un masque de plongée, etc.

EXEMPLE 6
Jouez sans budget.
Décidez du nombre de cadeaux à apporter par chaque joueur, mais au lieu d'aller les acheter, trouvez chez vous des objets qui ne vous servent plus, mais qui restent drôles, utiles ou sympas.
Emballez-les et jouez !

AMUSEZ-VOUS BIEN !
De 3 à 99 joueurs | De 6 à 99 ans

Toute reproduction ou copie est strictement interdite sans autorisation écrite de l'éditeur.

Le jeu de société et d'ambiance à mourir de rire !
À JOUER 365 JOURS PAR AN

HILARES
Witziges Geschenkespiel
DEUTSCH

SPIELIDEE

SPIELIDEE
Geschenke erhalten, tauschen, weitergeben und behalten.
Durch Würfeln und Ziehen von 107 jederzeit passenden Auftragskarten sowie zahlreiche
Variationsmöglichkeiten wird ein Spiel rund um Geschenke gespielt. Die Geschenke wechseln aufgrund der spannenden Auftragen immer wieder den Besitzer oder die Besitzer den Ort. Daraus erwachsen enorm viel Geselligkeit und Spaß!

EIGENART DES SPIELS
Während sich Pech und Glück ständig abwechseln, gibt es doch eine Gewissheit: Jeder gewinnt immer! Das Spiel ist sehr einfach zu spielen (3-99 Mitspieler) und die Spielregeln lassen sich allen Beteiligten (6-99 Jahre) schnell erklären. Die Spieldauer wird von den Spielern festgelegt.

MEGA-LUSTIGES PARTY- UND GESELLSCHAFTSSPIEL
Das Spiel eignet sich perfekt für Spielerunden bei geselligen Anlässen im Dezember, beispielsweise bei einer Betriebsfeier, in Ihrem Club, bei Kinderparties oder einfach so. Setzt sich die Gesellschaft aus Familienmitgliedern, Freunden, Kollegen, Klassenkameraden oder anderen Bekannten zusammen? Spaß ist Trumpf, die Party wird lustig!

INHALT
107 Auftragskarten, 1 Würfel, 1 Beutel zum Weitergeben, Spielregeln

MAN BRAUCHT
Mindestens 3 Geschenke pro Teilnehmer.

AUSGABE DEUTSCH
Auch in englischer, französischer und niederländischer Version erhältlich.

SPIELREGELN

ZWECK DES SPIELS
Geschenke erhalten, tauschen, weitergeben und behalten. Durch Würfeln und Ziehen von 107 jederzeit passenden Auftragskarten wird ein Spiel rund um Geschenke gespielt, die immer wieder den Besitzer wechseln. Wie lange das Spiel dauert, wird vorher abgesprochen. Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, gehören die Geschenke der Person, bei der sie in diesem Moment liegen.

WAS WIRD BENÖTIGT
Mindestens 3 Geschenke pro Teilnehmer, 1 Satz Auftragskarten, 1 Beutel zum Weitergeben, 1 Würfel.

WAS WIRD ABGESPROCHEN
Im Voraus wird vereinbart, wie viele Geschenke jeder mitbringen soll, und wie viel dafür höchstens ausgegeben werden darf. Beispiel: Für einen Höchstbetrag von 5 Euro 3-5 Geschenke kaufen. Alle Geschenke müssen eingepackt sein!

ERSTE RUNDE (wird nur mit dem Würfel gespielt)
Alle Geschenke sind verpackt und werden zusammen an einen Ort gelegt. Reihum wird gewürfelt. Jeder Mitspieler, der eine 1 oder 6 würfelt, darf sich ein Geschenk aussuchen und sofort auspacken. Die Runde geht weiter, bis alle Geschenke ausgepackt sind.
Bitte beachten: Jeder muss in der ersten Runde mindestens 1 Geschenk bekommen. Jemand hat keine 1 oder 6 gewürfelt? Der bekommt das letzte Geschenk.

VORBEREITUNG ZWEITE RUNDE ABC-KARTEN
Alle ABC-Karten, die nicht auf die Vornamen der Mitspielenden zutreffen, werden aus dem Spiel herausgenommen. Gehören beispielsweise Franzi, Diana, Jack und Yvonne zu den Mitspielern? Dann bleiben nur die ABC-Karten mit F, D, J und Y im Spiel. Der Rest der ABC-Karten wird vorerst (in dieser Gruppe) nicht benutzt.
Vor dem Spiel werden die Karten gründlich gemischt.

ZWEITE RUNDE (letzte Runde)
Es wird ein Wecker gestellt, und dieser wird so weggestellt, dass er nicht sichtbar ist. Die Spieler entscheiden, wie lange das Spiel dauert. Je länger es dauert, desto mehr Spaß macht es. Diese letzte Runde kann auch in Etappen gespielt werden, z. B. 30 Minuten spielen, 30 Minuten Pause, 30 Minuten spielen.

Die Karten werden in den Beutel zum Weitergeben gesteckt und mit dem Würfel zusammen weitergereicht. Mitspieler, die eine 1 oder 6 würfeln, ziehen eine Karte und führen den Auftrag, der darauf steht, aus. Wenn der Auftrag nicht machbar ist, wird eine neue Karte gezogen.

Alle Karten, die benutzt wurden, werden zur Seite gelegt (nicht zurück in den Beutel gesteckt).

SPIELREGELN
• Jeder behält mindestens ein Geschenk, egal, wie die Auftrag lautet.
• Wenn der Wecker klingelt, gehören die Geschenke jeweils der Person, bei der sie in diesem Moment liegen.

MIT EINEM AUGENZWINKERN SPIELEN
In den oben aufgeführten Spielregeln wird erklärt wie man spielt, aber:
• Eigene Ideen sind super: Vereinbaren Sie ruhig zusätzliche lustige Regeln;
• Aufträge können sowohl wörtlich als auch im übertragenen Sinn verstanden und ausgeführt werden;
• Spaß ist Trumpf!

EXTRA

BEISPIELE FÜR VARIATIONEN
Vereinbaren Sie ruhig zusätzliche lustige Regeln...

BEISPIEL 1
Jeder verfasst einen interessanten „Wird-gemacht"-Auftrag und verpackt ihn als (großes) Geschenk. Beispiel: 1x Kochen für ... oder 1x Autowaschen für ...

BEISPIEL 2
Angenommen, 1 oder 6 werden nicht oft genug gewürfelt und das Spiel droht langweilig zu werden? In diesem Fall kann folgende Regel eingeführt werden: Mitspieler, die eine ungerade Zahl würfeln, ziehen eine Karte und führen den Auftrag, der darauf steht, aus.

BEISPIEL 3
Denken Sie sich ein nettes Thema aus. Alle Geschenke müssen etwas mit diesem Thema zu tun haben.

BEISPIEL 4
Für eine Kinderparty werden pro Kind 4 kleine, lustige, essbare Geschenke eingekauft. 3 Geschenke pro Kind werden für das Spiel eingepackt und das andere Geschenk (Trostpreis) wird sichtbar zur Seite gestellt.
Nach dem Spiel gibt es Kinder, die nur ein Geschenk oder nur wenige Geschenke gewonnen haben. Damit diese Enttäuschung nicht so schlimm ist, darf das Kind mit den wenigsten Geschenken zuerst ein Geschenk (Trostpreis) auswählen. Zuletzt ist das Kind mit den meisten Geschenken dran. Wenn Kinder gleich viele Geschenken haben, wird darum gewürfelt, wer anfängt. Das Kind, das die höchste Zahl würfelt, darf zuerst ein Geschenk auswählen (Trostpreis).

BEISPIEL 5
Alle Geschenke, die angezogen werden können, müssen während des Spiels getragen werden. Wenn sie zu einem neuen Besitzer kommen, muss dieser das Geschenk anziehen.
Beispiele: Partyperücke, Taucherbrille, usw.

BEISPIEL 6
Spielen ohne Geld auszugeben.
Es wird abgesprochen, wie viele Geschenke jeder Mitspieler mitbringt. Die Geschenke dürfen nicht gekauft werden, es muss etwas sein, das der/die jeweilige Mitspieler/in nicht (mehr) braucht; aber es soll etwas Schönes, Nützliches oder Leckeres sein. Die Geschenke werden eingepackt und das Spiel kann losgehen.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN!
Für 3-99 Spieler | Von 6-99 Jahren

Kein Element dieser Ausgabe darf ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert oder kopiert werden.

Mega-lustiges Party- und Gesellschaftsspeil!
SPIELEN SIE 365 TAGE IM JAHRE