

## Gift Trap - KSR

Ziel: Man will der Beste im Schenken und Beschenktwerden sein.  
Wer zuerst sein "GIVE"- und "GET"-Päckchen von "GO" nach "GIFTED" bringt, hat gewonnen.  
Allerdings muss man versuchen, dort auch zu bleiben, bis beide Päckchen am Ende einer Runde dort angekommen sind.  
Es kann passieren, dass man GIFTED w/Minuspunkten wieder verläßt.

Ablauf einer Spielrunde:

### 1) Karten austeilen:

- Der Kartengeber (wechselt jede Runde) sucht den Kartenstapel aus, der verwendet werden soll.
- Er nimmt 1 Geschenkkarte mehr als Spieler teilnehmen von oben vom Stapel und legt die Karten beginnend bei 1 auf das Geschenkeraster.

### 2) Ausschuchen:

Jeder Spieler überlegt beim Ansehen der Geschenke auf dem Raster:

- ⇒ Welches Geschenk könnte man wem geben?
- ⇒ Welches Geschenk würde man gerne haben?
- ⇒ Welches Geschenk will man auf keinen Fall haben?

### 3) Geben:

Jeder Spieler wählt je 1 GIVE-Plättchen für seine Mitspieler aus, also Nr. 1 - x, wie das Raster. Plättchen verdeckt übergeben!

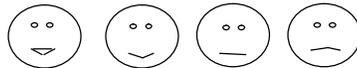
### 4) Bekommen:

- Jeder Spieler wählt seine Top 3 - Geschenke und das am wenigsten geschätzte Geschenk aus.
- Die runden GET-Plättchen werden verdeckt auf die ausgesuchten Geschenke im Raster gelegt.

### 5) Aufdecken und werten:

- Der Kartengeber zeigt seine Auswahl zuerst und deckt seine 4 runden GET-Plättchen auf.

+3      +2      +1      -4



- Dann deckt er eines der quadratischen GIVE-Plättchen auf, die er als Geschenk erhalten hat.
- Dieses Geschenk wertet für Geber und Empfänger.  
Der Aufdecker zieht auf GET-Spur, der Geber auf der GIVE-Spur. Das macht er für jedes verbliebene quadratische Plättchen, bis alle aufgedeckt vor dem aktiven Spieler liegen.
- Danach deckt der Spieler links vom Kartengeber seine Plättchen auf usw. bis alle Spieler aufgedeckt und gewertet haben.

### Wertung:

- Liegt ein GET-Plättchen auf dem Rasterfeld, was zu dem zu wertenden Geschenk passt, zieht der Besitzer des GET-Plättchens auf der GET-Leiste vor bzw. zurück.  
vor bzw. zurück.

#### GET-Plättchen:

great = +3 Felder , good = + 2, ok = +1

no way (auf keinen Fall) = - 4 Felder

Geschenk erhalten ohne GET-Plättchen dazu = - 1 Feld

- Der Spieler des GIVE-Plättchens zieht genauso viele Felder auf der GIVE-Leiste vor bzw. zurück.
- Auf der GET-Leiste bewegt man sich zwischen GO und GIFTED, d.h., nie vor- bzw. rückwärts in den Bereich GIVE hinein.
- Auf der GIVE-Leiste bewegt man sich zwischen GO und GIFTED, d.h., nie vor- bzw. rückwärts in den Bereich GET hinein.

### Weiterspielen:

Alle Plättchen zurücknehmen und Geschenkkarten unter die jeweiligen Stapel legen. Der nächste Kartengeber ist an der Reihe.

### Spielende:

Wer am Ende einer kompletten Runde beide Päckchen GET und GIVE auf GIFTED stehen hat, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.12.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)