

Horrorwichteln

Das normale Wichteln kennt ja fast jeder. Man nehme ein Geschenk mit, werfe es auf den Haufen, ziehe eine Nummer und gehe mit einem anderen Geschenk wieder nach Hause.

LANGWEILIG!

Deshalb hier eine kleine Variante ...

Da bestimmt jeder das Gefühl kennt beim Auspacken eines Geschenks lächeln zu müssen und sich dann auch noch artig zu bedanken, obwohl sich einem schon beim Anblick die Darmzotten kräuseln, bietet das Horrorwichteln die grandiose Möglichkeit, sich von derartigen Geschenken schnell und einfach zu befreien und dabei anderen auch noch eine Freude zu machen, aber es kann auch ganz anders kommen ...

Ziel des Spiels:

Frei nach dem biblischen Motto „Geben ist seliger denn nehmen“ versucht jeder Mitwichtler OHNE ein Präsent nach Hause zu gehen, und gleichzeitig dafür zu sorgen, dass möglichst viele andere Mitwichtler nicht leer ausgehen.

Vorbereitung:

Jeder Mitwichtler verpackt mindestens eins, maximal drei, seiner Wichtelpräsente so in Zeitungspapier, dass der Inhalt nicht sofort zu erkennen ist.

Mitzubringen sind außerdem noch 2 ganz normale Würfel (1-6) pro Gruppe

Ablauf des Spiels:

Das Spiel gliedert sich in 2 Abschnitte, zuerst die Verlosung und danach die Verteilung.

Zu Beginn des Spiels liegen alle Wichtelpräsente auf einem großen Haufen oder stecken in einem sehr großen Sack..

Bevor jedoch mit der Verlosung begonnen wird, verteilen sich die Mitwichtler auf die einzelnen Spielgruppen, die 10-20 Personen groß sein sollten. Dies geschieht idealerweise durch ziehen farbiger Holzkugeln, um Mauseheulen vorzubeugen.

Verlosung:

Nun beginnen die Mitwichtler in den einzelnen Gruppen reihum zu würfeln. Wirft ein Mitwichtler einen Pasch, steht er auf, zieht aus dem Haufen oder dem Sack ein Präsent, packt es aus und stellt es vor sich auf den Tisch. Das gilt auch dann, wenn er bereits eines oder mehrere Präsente erwürfelt hat. Dann würfelt der links neben ihm sitzende. Dies wird solange fortgesetzt, bis der Haufen mit den Wichtelpräsenten nicht mehr vorhanden ist. Jede Gruppe würfelt unabhängig von den anderen. Wer schneller würfelt, hat so die Chance auf mehr Präsente.

Am Ende der Verlosung sind also alle Wichtelpräsente auf die Mitwichtler verteilt, mancher hat mehrere, mancher hat gar keines, aber das kann und wird sich jetzt im zweiten Abschnitt schnell ändern ...

Verteilung:

Damit die Wichtelpräsente auch gerecht verteilt werden, wird nun 30 Minuten lang wieder reihum gewürfelt. Dabei hat jede Augenzahl eine bestimmte Aktion zur Folge:












Augenzahl	Aktion
2	Nimm eines deiner Präsente und gib es einer beliebigen Person einer anderen Gruppe. Solltest du gerade kein Präsent haben, dann darfst du dir von einer beliebigen Person deiner Gruppe eines für dich aussuchen.
3	Nimm ein Präsent von einer beliebigen Person außer dir in deiner Gruppe und gib es einer anderen Person in deiner Gruppe
4	Nimm eines deiner Präsente und lege es in die Mitte des Tisches deiner Gruppe (Jackpot). Enthält der Jackpot deiner Gruppe schon mehr als 3 Präsente, darfst du es auch in den Jackpot einer anderen Gruppe legen. Solltest du gerade kein Präsent haben, dann darfst du dir von einer beliebigen Person deiner Gruppe eines für dich aussuchen.
5	Nimm eines deiner Präsente und gib es deinem linken Nachbarn. Solltest du gerade kein Präsent haben, dann darfst du dir von einer beliebigen Person deiner Gruppe eines für dich aussuchen.
6	Jeder Mitwichtler gibt eines seiner Präsente an seinen linken Nachbarn. Sollte jemand im Moment kein Präsent haben, hat sein Nachbar Glück gehabt.
7	Gratuliere! Der Jackpot ist für dich! Solltest du mehr als 3 Präsente vor dir liegen haben, darfst du den gesamten Jackpot einer anderen Gruppe spenden. Wenn der Jackpot grade leer ist, hast du einfach Glück gehabt.
8	Jeder Mitwichtler gibt eines seiner Präsente an seinen rechten Nachbarn. Sollte jemand im Moment kein Präsent haben, hat sein Nachbar Glück gehabt.
9	Nimm eines deiner Präsente und gib es deinem rechten Nachbarn. Solltest du gerade kein Präsent haben, dann darfst du dir von einer beliebigen Person deiner Gruppe eines für dich aussuchen.
10	Nimm ein Präsent von einer beliebigen Person in deiner Gruppe und lege es in die Mitte des Tisches (Jackpot). Enthält der Jackpot deiner Gruppe schon mehr als 3 Präsente, darfst du es auch in den Jackpot einer anderen Gruppe legen.
11	Nimm eines deiner Präsente und gib es einer beliebigen anderen Person in deiner Gruppe. Solltest du gerade kein Präsent haben, dann darfst du dir von einer beliebigen Person deiner Gruppe eines für dich aussuchen.
12	Würfle noch einmal mit einem Würfel und tausche dann mit der Person, die die gewürfelte Augenzahl links von dir entfernt sitzt, alle Präsente.

Wird nur in einer Gruppe gespielt, so darfst du bei Augenzahl 2 einfach nochmal würfeln und bei Augenzahl 7 darfst du den Jackpot beliebig an die Personen deiner Gruppe verteilen, wenn du bereits mehr als 3 Präsente vor dir liegen hast.

Ende des Spiels:

Ist die Zeit vorbei, muss jeder die nun vor ihm liegenden Präsente mit nach Hause nehmen. Sollten sich noch Präsente im Jackpot befinden, wird weiter reihum gewürfelt und bei einem Pasch darf derjenige sich ein Präsent aus dem Jackpot aussuchen, bis der Jackpot leer ist.

Die Verteilung in Kurzform:

Augenzahl	Aktion
2	 beliebige Person andere Gruppe
3	 2 beliebige Personen
4	 Jackpot
5	 linker Nachbar
6	 links links links
7	 Jackpot
8	 rechts rechts rechts
9	 rechter Nachbar
10	 Jackpot
11	 beliebige Person
12	 würfeln - tauschen