

## VORBEREITUNG

### 1. SCHRITT - GESCHENKE

Spielplan ausbreiten, die vier farbigen Kartenstapel neben den Spielplan legen (jede Farbe steht für einen anderen ungefähren Geschenkwert).

Der Kartengeber wird später einige Geschenkkarten auf dem Geschenkraster auslegen.

**GESCHENKWERT SCHWARZ: €€€€**

**GESCHENKWERT BLAU: €€€**

**GESCHENKWERT ROT: €€**

**GESCHENKWERT GELB: €**

### 2. SCHRITT - GESCHENKBEUTEL

Jeder Spieler leert einen Beutel Spielplan ausbreiten, die vier farbigen Kartenstapel neben den Spielplan legen (jede Farbe steht für einen anderen ungefähren Geschenkwert).

**Zwei Geschenkpäckchen**  
Ein geschlossenes (Geben) und ein offenes (Bekommen).

### Neun quadratische GIVE (Geben)-Plättchen

Mit diesen entscheidet man verdeckt, welchem Spieler man welches Geschenk auf dem Geschenkraster gibt.

### Vier runde GET (Bekommen)-Plättchen

Mit diesen markiert man verdeckt:

Willkommene Geschenke: GREAT (Spitze), GOOD (Gut) und OK

Geschenke, die man nicht haben möchte: NO WAY (Auf keinen Fall)

**Strategiekarten für Experten (optional, werden später erklärt)**

GIVE MORE (mehr geben),  
GET MORE (mehr bekommen),  
GiftTRAP

### 3. SCHRITT - PUNKTELEISTE

Jeder Spieler stellt seine beiden Geschenkpäckchen Geben (GIVE) und Bekommen (GET) als Punkteanzeiger auf den Spielplan ins Startfeld „GO“ der Punkteleiste.



**Geben-Päckchen (GIVE)**



**Bekommen-Päckchen (GET)**



Immer daran denken: Das Ziel von GiftTRAP ist es, gleich gut im Geben und im Bekommen zu sein.

Man versucht, der erste zu sein, der seine beiden Päckchen auf den Punkteleisten von GO/START nach GIFTED bringt.

Man rückt vor, indem man den anderen die Geschenke gibt, die sie sich am meisten wünschen, und man selbst die Geschenke bekommt, die einem am besten gefallen.

Wenn man sich irrt, muss man zurückgehen.

## WERTUNG

Der Punktstand der Spieler wird in besonderer Weise festgehalten: auf zwei unterschiedlichen Leisten, GEBEN und BEKOMMEN.

BEIDE, der Geschenk-Geber und der -Empfänger, bewegen ihre Päckchen, wenn ein Geschenk aufgedeckt wird (das Aufdecken wird später erklärt).

Man rückt jedesmal vor, wenn sein Geschenk mit der Wahl eines anderen Spielers (GREAT, GOOD oder OK) übereinstimmt:

**GREAT** (Spitze) 3 Felder vor  
**GOOD** (Gut) 2 Felder vor  
**OK** 1 Feld vor

Bei allen anderen Geschenken muss man zurückgehen:

**NO WAY** (Auf keinen Fall) 4 Felder zurück

**Gar keine Übereinstimmung** 1 Feld zurück

(Gar keine Übereinstimmung gibt es bei jedem anderen Geschenk, das nicht GREAT, GOOD, OK oder NO WAY ist).

Bekommt man ein Geschenk, bewegt man sein BEKOMMEN-Päckchen auf der GET-Leiste.



Gibt man ein Geschenk, bewegt man sein GEBEN-Päckchen auf der GEBEN-Leiste.



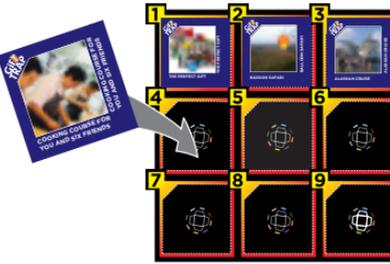
man nicht hinausgehen (es kann jedoch sein, dass man von GIFTED zurückgehen muss).

## SPIELRUNDE

### 1. SCHRITT - KARTEN AUSTEILEN

Man wählt einen Kartengeber, der den Kartenstapel aussucht, der in der jeweiligen Runde verwendet wird. Die Geschenkkarten zeigen beidseitig unterschiedliche Geschenke.

Der Kartengeber nimmt EINE Geschenkkarte MEHR als Spieler teilnehmen oben vom Stapel (bei 5 Spielern nimmt er also 6 Karten) und legt die Karten beginnend bei 1 auf das Geschenkraster (wie abgebildet).



### 2. SCHRITT - AUSSUCHEN

Man sieht sich die Geschenke auf dem Raster an und überlegt:

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

### 3. SCHRITT - GEBEN

Die Nummer auf jedem quadratischen GIVE-Plättchen steht für das jeweilige Geschenk auf dem Geschenkraster.

Jeder Spieler wählt je ein GIVE-Plättchen für seine Mitspieler aus und gibt es ihnen als Geschenk.

Man legt die GIVE-Plättchen verdeckt vor den Mitspielern hin (sie bleiben also vorerst ein Geheimnis).

### 4. SCHRITT - BEKOMMEN

Wenn das Geben abgeschlossen ist, wählt jeder Spieler seine Top-3-Geschenke (😊😊😊) und das am wenigsten geschätzte Geschenk (😞) aus.

Man legt die jeweiligen runden GET-Plättchen verdeckt auf die ausgesuchten Geschenke auf dem Geschenkraster (auch sie bleiben also vorerst ein Geheimnis).

### 5. SCHRITT - AUFDECKEN UND WERTEN

Der Kartengeber zeigt seine Auswahl zuerst und dreht dazu seine vier runden GET-Plättchen um.

Als nächstes deckt der Kartengeber eines der quadratischen GIVE-Plättchen auf, die er als Geschenk erhalten hat.

Dieses Geschenk wird für BEIDE – den Geschenk-Geber und den -Empfänger – gewertet.

Der aktive Spieler, also derjenige, der die quadratischen GIVE-Plättchen aufdeckt, zieht auf der BEKOMMEN-Spur, der jeweils gebende Spieler zieht auf der GEBEN-Spur.

Das wird für JEDES verbliebene quadratische GIVE-Plättchen wiederholt, bis alle aufgedeckt vor dem Kartengeber liegen.

Als nächstes deckt der Spieler links vom Kartengeber seine Plättchen auf und so weiter reihum bis alle Spieler aufgedeckt und die Geschenke gewertet haben.

**Weiterspielen:** Haben alle Spieler aufgedeckt und gepunktet, werden die Plättchen zurückgenommen.

Die Geschenk-Karten werden unter den jeweiligen Stapel gelegt und der nächste Kartengeber beginnt.

**Es empfiehlt sich, einen Spieler zu wählen, der für alle die Wertungen vornimmt und die Päckchen auf den Punkteleisten bewegt. Das verhindert Verwirrung bei der Wertung.**

## GEWINNEN

Gewinner ist der Spieler, der am Ende einer kompletten Runde seine BEIDEN Geschenkpäckchen (das geschlossene fürs Geben und das offene fürs Bekommen) in dem GIFTED-Feld am Ende der beiden Leisten stehen hat.

**Es kann jederzeit passieren, dass man durch Minuspunkte von GIFTED wieder wegziehen muss.**

## TIPPS

Wenn man seine Geschenke „öffnet“, sollte man den Geber immer beim Namen nennen, anstatt dessen Spielerfarbe. Dazu müssen die Spieler darauf achten, dass sie ihre Stoffbeutel gut sichtbar vor sich stehen haben, damit der Beschenkte weiß, von wem ein Geschenk kam. Wenn man sagt: „Janine hat mir einen Diamanten geschenkt“, ist das für die Mitspieler deutlich interessanter, als wenn sie hören: „Grün hat mir einen Diamanten geschenkt“.

**Variante:** Für 3-4 Spieler ist es unsere Hausregel, die doppelte Anzahl Geschenke auszuteilen. Jeder Spieler gibt dem anderen zwei Geschenke (statt einem). Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Regelfragen?  
howtoplay@gifttrap.com

# GIFT TRAP

SPIELREGELN



## EINLEITUNG

(Gift = „Geschenk“, Trap = „Falle“; GiftTRAP klingt aber auch wie gift wrap = „Geschenkpapier“)

Das perfekte Brettspiel für 3 bis 8 Spieler, die meinen, genug voneinander zu wissen, um sich gegenseitig eine Freude machen zu können.

Doch Vorsicht: wenn Geld keine Rolle spielt und die Gaben etwas persönlicherer Natur sind, wird man beim Zuordnen der Geschenke zu den Beschenkten nicht nur viel zu Lachen haben, sondern manchmal auch ganz schön ins Schwitzen kommen ...

## ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, der Beste im Schenken und im Beschenktwerden zu sein. Wer zuerst sein „Geben“- und sein „Nehmen“-Päckchen vom Start nach GIFTED\* bringt, hat gewonnen. Man kommt seinem Ziel näher, indem man den anderen genau die Geschenke macht, die sie sich wünschen und indem man selber die Geschenke bekommt, die einem am besten gefallen. Liegt man aber falsch, muss man leider zurückgehen.

Auf GIFTED zu kommen, reicht nicht: Man muss versuchen, dort auch zu bleiben, bis beide Päckchen am Ende einer Runde dort angekommen sind.

\*Gifted = „beschenkt“, aber auch = „begabt“

Diese Ausgabe von GiftTRAP enthält einige Geschenke, die für eine Erwachsenenrunde bestimmt sind. Falls man also mit jüngeren Kindern oder empfindsamen Personen spielt, sortiert man einfach die heiklen Geschenke vorher aus oder dreht solche Karten während des Spiels um, bzw. zieht neue.

Außerdem liegen einige Blankokarten bei, die man für eigene Geschenkideen benutzen kann.

## EXPERTEN-STRATEGIE-KARTEN (optional)



**MEHR GEBEN („GIVE MORE“)**  
**DOPELTE „GEBEN“-PUNKTE**

Diese Karte kann in jeder Runde zusammen mit einem Geschenk gespielt werden. Man legt diese Karte zu dem Geschenk, bei dem man sich am sichersten ist. Für dieses Geschenk bekommt man die doppelte Punktzahl, bei Erfolg oder Misserfolg: Man macht also besser keinen Fehler, sonst müsste man doppelt so weit zurückgehen!

**Nur die Person, welche die MEHR GEBEN oder MEHR BEKOMMEN Karte spielt, verdoppelt ihre Punkte.**



**MEHR BEKOMMEN („GET MORE“)**  
**DOPELTE „BEKOMMEN“-PUNKTE**

Diese Karte kann in jeder Runde mit einem Geschenk gespielt werden, das man erhält. Man entscheidet, welcher Spieler einem wohl am ehesten ein Spitzen-Geschenk (GREAT) machen wird. Man legt die Karte unter das GEBEN-Plättchen dieses Spielers. Für dieses Geschenk bekommt man die doppelte Punktzahl, bei Erfolg oder Misserfolg: Man macht also besser keinen Fehler, sonst müsste man doppelt so weit zurückgehen!



**GiftTRAP GESCHENK BLOCKIERT!**

Damit stoppt man die Wertung für ein spezielles Geschenk. Man ruft GiftTRAP! und legt die GiftTRAP-Karte auf das Geschenk, das man blockieren möchte. Von diesem Moment an (bis zum Ende der Runde) kann keiner mehr mit diesem Geschenk Punkte machen.

Spieler, die bereits mit diesem Geschenk Punkte gemacht haben, behalten diese.

Jeder Spieler kann die GiftTRAP-Karte nur einmal pro Spiel verwenden. Sie kann jederzeit eingesetzt werden, sogar während der Wertung!