SPIELREGELN



WILLKOMMEN BEI DEN 12 SPIELEN ZU WEIHNACHTEN!

Diese festliche Spielesammlung enthält 12 lustige, einfach erlernbare Spiele, die dich, deine Familie und deine Freunde in Weihnachtsstimmung bringen werden!

Die Kombination aus Team-Spielen, Solo-Spielen, Gehirnsport, Action sowie lauten und leisen Spielen bietet jedem etwas.

Diese spaßigen Spiele sind sowohl für Kinder, Teenies als auch Erwachsene geeignet. Also lehnt euch zurück und freut euch auf eine neue Art der Weihnachtsunterhaltung.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Spielen sowie ein schönes Weihnachtsfest!



Pssst! Ihr liebt Herausforderungen? Warum nicht eine Punktetafel aufstellen, um zu sehen, wer nach 12 Spielen als Champion gekrönt wird!

WEIHNACHTSMEMORY

2+ Spieler
Alter 6+

Sammelt in diesem weihnachtlich gestimmten Klassiker Paare.
Es gibt 26 Paare ... also haltet die Augen auf!

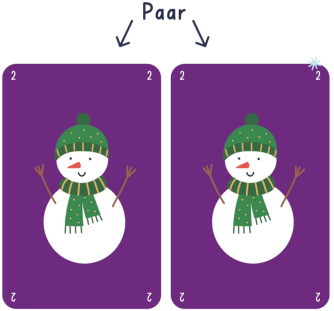
ANLEITUNG

SCHRITT 1 Mischt die „Weihnachtsmemory"-Karten und verteilt sie mit der Schriftseite nach unten auf dem Tisch. Entscheidet, wer anfängt.

SCHRITT 2 Geht im Uhrzeigersinn herum. Jeder dreht 2 Karten um, um zu versuchen, ein passendes Paar zu finden. Ignoriert die Zahlen auf den Karten ... die sind für ein anderes Spiel!

Sind die 2 Karten unterschiedlich, dreht ihr sie wieder um und der nächste Spieler ist dran.

Sind die 2 Karten gleich, behaltet das Paar und dreht noch einmal 2 Karten um.



SCHRITT 3 Das Spiel ist vorbei, wenn alle Paare gefunden wurden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt!



DAS BRAUCHT IHR:

- Stapel aus 52 „Weihnachtsmemory"-Karten

WEIHNACHTS(B)RATEN

3+ Spieler
Alter 8+

Kazoo-Pfeifen und graue Zellen griffbereit! Zeigt euren Mitspielern, was ihr drauf habt, und erratet als Erster diese berühmten Weihnachtslieder und -begriffe.

ANLEITUNG

SCHRITT 1 Mischt die „Summ, summ" und „Beschreib mich"-Karten. Legt sie mit der Schriftseite nach unten aus und gebt jedem Spieler eine Kazoo-Pfeife. Entscheidet, wer anfängt.

Dieser Spieler nimmt zuerst eine Karte.



SCHRITT 2 Wenn du eine „Summ, summ"-Karte ziehst, summe das Lied darauf in das breite Ende der Kazoo-Pfeife (anstatt zu pusten!). Der Erste, der den richtigen Liedtitel errät, gewinnt die Karte.

Wenn du eine „Beschreib mich"-Karte ziehst, beschreibe die ersten 3 Wörter/Begriffe hintereinander, ohne Teile der Wörter/Begriffe zu nennen, zu reimen oder zu mimen. Der Erste, der die richtige Antwort ausruft, bekommt einen Punkt. Errät ein Spieler 2 der ersten 3 Wörter/Begriffe, gewinnt er die Karte. Wenn es keinen eindeutigen Gewinner gibt, gibt es ein Stechen zwischen den Spielern, die je 1 Punkt haben. Der Erste, der das Stechen-Wort/den Begriff errät, gewinnt die Karte.

SCHRITT 3 Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten gespielt wurden. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt!

Pssst ... wenn ihr mehr als 8 Spieler seid, spielt in Teams!

DAS BRAUCHT IHR:

- Stapel aus 52 „Summ, summ"- & „Beschreib mich"-Karten
- eine Kazoo-Pfeife pro Spieler

ELF-ABET

2+ Spieler
Alter 10+

Für dieses rasante Denkspiel nennt ihr weihnachtliche Dinge, die mit einem bestimmten Buchstaben anfangen, bevor die Zeit abläuft. Spaß für jedes Alter und kann im Sitzen gespielt werden!

ANLEITUNG

SCHRITT 1 Gebt jedem Spieler ein „Elf-abet"-Blatt und einen Stift.

SCHRITT 2 Stellt einen Timer auf 3 Minuten. Wählt gemeinsam einen Buchstaben (außer I, Q, U, V, X, Y oder Z!)

SCHRITT 3 In jeder Runde denken sich die Spieler eine Antwort je Kategorie aus, die mit dem gewählten Buchstaben anfängt. Ihr dürft die gleiche Antwort nicht zweimal in einer Runde verwenden.
Tipp: Versucht, originelle Antworten zu finden!

SCHRITT 4 Wenn die Zeit vorbei ist, hört auf zu schreiben und lest der Reihe nach eure Antworten vor. Stimmt eine Antwort mit der eines anderen Spielers überein, wird sie gestrichen. Je nicht gestrichener Antwort bekommt ihr einen Punkt.

SCHRITT 5 Der Gewinner der Runde wählt den Buchstaben für die nächste Runde. Wenn ihr alle 4 Runden gespielt habt, zählt eure Punkte zusammen, um den Gewinner zu bestimmen!



Pssst ... wenn ihr mehr als 8 Spieler seid, spielt in Paaren!

Plural und Singular gelten als gleiches Wort. Wenn z. B. ein Spieler „Elf" und ein anderer „Elfen" geschrieben hat, werden beide gestrichen!

DAS BRAUCHT IHR:

- „Elf-abet"-Blätter
- Stifte
- Handy mit Timer-Funktion

MERRY QUIZMAS

2+ Spieler
Alter 8+

Wieviele Arme haben Schneeflocken? Wie hoch war der höchste jemals gebaute Schneemann? Gewinnt diesen Dinner-Party-Dauerbrenner, indem ihr diese lustigen Trvialwissens-Weihnachtsfragen beantwortet.

ANLEITUNG

SCHRITT 1 Mischt die „Merry Quizmas"-Karten, legt sie mit der Schriftseite nach unten aus und entscheidet, wer als Quizmas-Master anfängt.

SCHRITT 2 Der Quizmas-Master nimmt eine Karte und liest die Frage und die Multiple-Choice-Antworten laut vor.

SCHRITT 3 Der Quizmas-Master zählt von 3 herunter. Nun müssen die anderen Spieler ihren Körper in die Form des Buchstabens verbiegen, den sie für die richtige Antwort halten. Biegt euch zum Beispiel zu einem „C", wenn ihr denkt, dass Option C richtig ist!

SCHRITT 4 Der Quizmas-Master liest die richtige Antwort (in rot) vor. Diejenigen, die richtig geraten haben, erhalten einen Punkt.

SCHRITT 5 Geht im Uhrzeigersinn weiter, so dass jeder Spieler abwechselnd zum Quizmas-Master wird. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Karten einmal gespielt wurden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!



DAS BRAUCHT IHR:

- Stapel aus 52 „Merry Quizmas"-Karten
- Papier & Stift (zum Punktezählen)

SPORTFEST AM NORDPOL

2+ Spieler
Alter 6+

Habt ihr euch jemals gefragt, wie sich der Weihnachtsmann und seine Elfen nach Weihnachten vergnügen? Mit einem Sportfest am Nordpol natürlich! Macht euch bereit für eine Reihe weihnachtlicher Herausforderungen, bei denen die wahren Elfen in euch zum Vorschein kommen!

ANLEITUNG

SCHRITT 1 Macht den Tisch frei und legt die „Sportfest am Nordpol"-Karten mit der Schriftseite nach unten hin.

SCHRITT 2 Der erste Spieler nimmt eine Karte und liest die Herausforderung darauf laut vor. Alle Spieler nehmen an der Herausforderung nach der Anleitung auf der Karte teil.

SCHRITT 3 Spieler erhalten je nach Herausforderung Punkte. Macht weiter, bis alle 10 Herausforderungen gespielt wurden. Ihr könnt alle Herausforderungen nacheinander machen oder sie über mehrere Tage verteilen ... wie ihr wollt!

SCHRITT 4 Der Spieler, der nach 10 Herausforderungen die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wählt ihr die Herausforderung, die euch am besten gefallen hat, um sie nochmal zu spielen und einen Gewinner zu bestimmen.

Pssst ... Alle haben unterschiedliche Fähigkeiten. Deshalb könnt ihr die Herausforderungen gerne an eure Familie oder Gruppe anpassen!



DAS BRAUCHT IHR:

- 10 „Sportfest am Nordpol"-Karten
- Gegenstände, die auf den Karten beschrieben werden
- Handy mit Timer-Funktion
- Papier & Stift (zum Punktezählen)

MIMEN ODER MALEN

3+ Spieler
Alter 8+

Ob ihr Schneeflocken auf der Zunge fangt oder die Weihnachtsgans stopft, dieses festliche Spiel bringt die Party mit euren ulkigen Gesten und fragwürdigen Kritzeleien in Schwung!

ANLEITUNG

SCHRITT 1 Mischt die „Mimen oder malen"-Karten, legt sie mit der Schriftseite nach unten hin und entscheidet, wer anfängt.

SCHRITT 2 In jeder Runde nimmt ein Spieler eine Karte und wählt, ob er das Wort/den Begriff mimen oder malen will. Wenn ihr mimt, stellt euch so hin, dass euch alle sehen können. Wenn ihr malt, achtet darauf, dass alle das Papier sehen können.

SCHRITT 3 Die anderen Spieler müssen so schnell wie möglich das Wort/den Begriff erraten. Der Erste, der den Begriff ausruft, gewinnt die Karte.

SCHRITT 4 Nun macht im Uhrzeigersinn der nächste Spieler weiter. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Karten mehr übrig sind. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt!



Pssst ... jede Karte hat zwei Schwierigkeitsstufen – eine einfache oben und eine schwere unten. Wählt vor dem Spiel, welche Stufe ihr spielen wollt.

DAS BRAUCHT IHR:

- Stapel aus 36 „Mimen oder malen"-Karten
- Papier & Stift

RENTIER-RINGWERFEN

2+ Spieler
Alter 6+

Lust auf ein festlich-vergnügtes Geschicklichkeitsspiel!? Werft die Ringe auf Rudolphs Geweih – ein albernes Partyspiel für Kinder, Teenies und Erwachsene.

ANLEITUNG



SCHRITT 1 Blast das Geweih und die Ringe auf. Ein Spieler ist das „Rentier", das das Geweih als erstes anzieht.

SCHRITT 2 In jeder Runde steht das „Rentier" an einem Ende des Tisches. Die anderen Spieler stehen am anderen Ende des Tisches und werfen der Reihe nach Ringe auf das Geweih. Sie erhalten 1 Punkt für jeden Ring, der am Geweih hängen bleibt.

Für 2-4 Spieler: In jeder Runde hat jeder Spieler 5 Versuche.
Für 5+ Spieler: In jeder Runde hat jeder Spieler 3 Versuche.

SCHRITT 3 Wechselt nach jeder Runde das „Rentier". Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler einmal das „Rentier" waren. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

LUST AUF EINE HERAUSFORDERUNG?

BLINDSCHUSS
Die Spieler müssen die Augen schließen, wenn sie werfen (schummeln ist nicht erlaubt!).

LANGSTRECKE
Wählt eine Distanz. Nach jeder Runde macht das nächste „Rentier" einen Schritt nach hinten. Alle Spieler mit einem Treffer gehen in die nächste Runde weiter. Macht weiter, bis ein Gewinner übrig ist!

DAS BRAUCHT IHR:

- Rentier-Geweih & Ringe

AN DIE PFEIFEN!

2–9 Spieler
Alter 6+

Dieses Spiel testet eure Reaktionsfähigkeit und ist lustig, einfach zu erlernen und für jedes Alter geeignet. Ziel ist, ein Set aus 4 gleichfarbigen Karten zu sammeln und so schnell wie möglich eine Kazoo-Pfeife zu greifen … aber Achtung – bei diesem Wettkampf kann es heiß hergehen!

VORBEREITUNG

Legt eine Kazoo-Pfeife weniger als die Anzahl der Spieler in die Mitte des Tisches (z. B. 5 Pfeifen für 6 Spieler). Sortiert die „Weihnachtsmemory"-Karten so, dass ihr für jeden Spieler 1 Set aus 4 gleichfarbigen Karten habt (für 6 Spieler braucht ihr 6 Sets, etc.). Ein 4er-Set erkennt ihr daran, dass die Karten die gleiche Zahl haben. Legt die restlichen Karten zur Seite. Jeder Spieler hat 6 Leben, die den Buchstaben „P-F-E-I-F-E" entsprechen.

ANLEITUNG

SCHRITT 1 Der Kartengeber mischt die Karten mit der Schriftseite nach unten und gibt jedem Spieler 4.

SCHRITT 2 Die Spieler nehmen ihre Karten auf und gucken sie sich an. Dann sagt der Kartengeber „Karte", woraufhin jeder Spieler eine Karte, die er ablegen möchte, mit der Schriftseite nach unten auf den Tisch legt. Der Kartengeber sagt „schieben" und die Spieler schieben die abgelegte Karte zu dem Spieler links von ihnen rüber. Dann nehmen sie die Karte, die sie von dem Spieler rechts erhalten haben, auf und gucken sie an. Spieler können die neue Karte erst aufnehmen, wenn sie die abgelegte Karte nach links geschoben haben.

SCHRITT 3 Wiederholt Schritt 2, während die Spieler versuchen, ein Set aus 4 gleichfarbigen Karten zu sammeln. Der Erste, dem das gelingt, greift sich eine Kazoo-Pfeife. Nun müssen alle anderen Spieler schnell eine Pfeife greifen. Für den langsamsten Spieler ist keine Kazoo-Pfeife übrig – er verliert ein Leben! Mischt die Karten neu und spielt eine weitere Runde. Der Kartengeber wechselt im Uhrzeigersinn mit jeder Runde.

Wenn ein Spieler alle seine 6 Leben verliert, ist er raus. Legt eine der Kazoo-Pfeifen aus der Mitte zur Seite und nehmt ein 4er-Set gleichfarbiger Karten aus dem Spielstapel, bevor ihr weiterspielt. Der Spieler, der als Letzter ein oder mehrere Leben übrig hat und sich am Ende des letzten Zweikampfes die Kazoo-Pfeife greift, gewinnt!





DAS BRAUCHT IHR:

- Stapel aus 52 „Weihnachtsmemory"-Karten
- Kazoo-Pfeifen

WEIHNACHTSBECHER

4+ Spieler
Alter 8+

Dieses rasante Ratespiel ist ideal für größere Gruppen. Sowohl Kinder und Teenies als auch Erwachsene werden es lieben und sich vor Lachen krümmen. Macht euch bereit für einen unvergesslichen Showdown!

ANLEITUNG

SCHRITT 1 Schneidet ein Blatt Papier in kleine Zettel. Jeder Spieler nimmt 3 Zettel und schreibt den Namen einer berühmten Person oder eines Charakters auf jeden Zettel. Namen können fiktiv oder real sein. Faltet die Zettel und steckt sie in den roten Plastikbecher.

SCHRITT 2 Teilt euch in zwei Teams auf und entscheidet, welches Team als erstes dran ist. Stellt einen Handy-Timer auf 45 Sekunden. Nun zieht ein Spieler einen Zettel aus dem Becher und beschreibt / mimt den Namen (siehe RUNDEN), während sein Team versucht ihn zu erraten. Legt die erratenen Zettel auf einen Haufen und steckt die Zettel, die nicht erraten wurden, zurück in den Becher.

Wenn die Zeit um ist, ist das nächste Team dran. Macht so immer weiter, bis alle Zettel erraten wurden. Wechselt jedes Mal den Spieler, der beschreibt oder mimt. Am Ende zählt ihr, wie viele Zettel jedes Team erraten hat. Steckt die Zettel dann für die nächste Runde zurück in den Becher. Nach 3 Runden gewinnt das Team mit den meisten erratenen Zetteln!



DAS BRAUCHT IHR:

- Roten Plastikbecher
- Papier & Stifte
- Handy mit Timer-Funktion

RUNDEN

Runde 1: Beschreibe. Verwende Wörter, um den Namen auf dem Zettel zu beschreiben, ohne Gesten, Teile des Namens oder Reime zu verwenden.
Runde 2: Ein Wort. Verwende nur ein Wort, um den Namen auf dem Zettel zu beschreiben – mimen, Reime oder Wörter auf dem Zettel dürfen nicht verwendet werden!
Runde 3: Mimen. Mime den Namen auf dem Zettel, ohne Wörter oder Geräusche zu verwenden.

BESINNLICH BLUFFEN

2+ Spieler
Alter 8+

Mischt die „Weihnachtsmemory"-Karten und teilt sie so aus, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl hat. Sind Karten übrig, legt sie mit der Schriftseite nach unten als Ablagestapel in die Mitte des Tisches.

Ziel des Spiels ist, alle Karten abzulegen. Zum Spielen verwendet ihr die Zahlen auf den Karten.

ANLEITUNG

SCHRITT 1 Der Spieler links vom Kartengeber fängt an, indem er eine oder mehrere Karten mit der Schriftseite nach unten auf den Ablagestapel legt. Dabei sagt er die Anzahl der abgelegten Karten und den Wert an. Z. B.: „Ich lege zwei 1en ab." Der erste Spieler muss 1en ablegen, der Zweite 2en, der nächste 3en und so geht es aufsteigend weiter.



SCHRITT 2 ALLERDINGS müssen die Spieler nicht die Wahrheit sagen, wenn sie Karten ablegen! Wenn ein Spieler z. B. keine 1en hat, kann er eine andere Karte oder Karten mit unterschiedlichen Werten ablegen, während er angibt, 1en abzulegen.

Wenn jemand den Verdacht hat, dass ein Spieler, der gerade ablegt, lügt, kann er während dieser ablegt „HUMBUG!" rufen und die Karten umdrehen, um zu gucken, ob der Spieler tatsächlich geblufft hat.

SCHRITT 3 Ein Spieler, der beim Bluffen ertappt wird, muss den Ablagestapel aufnehmen und zu seiner Hand hinzufügen. Wenn er nicht geblufft hat, muss sein Herausforderer den Ablage-Stapel aufnehmen. Dann geht das Spiel mit dem nächsten Spieler normal weiter. Wenn ihr 13en erreicht, fangt wieder bei den 1en an.

SCHRITT 4 Der Spieler, der alle seine Karten ablegen kann und auch eine eventuelle Herausforderung beim letzten Ablegen abwehren kann, gewinnt!

DAS BRAUCHT IHR:

- Stapel aus 52 „Weihnachtsmemory"-Karten

WEIHNACHTLICHE CHARAKTERE

2+ Spieler
Alter 6+

Dieses Spiel im „Wer bin ich?"-Stil ist schnell, einfach zu spielen und macht irrsinnig Spaß, egal wie alt ihr seid. Da nur „Ja/Nein"-Antworten erlaubt sind, sind genaue Fragen wichtig, um herauszufinden, wer ihr seid!

ANLEITUNG

SCHRITT 1 Schneidet ein Blatt Papier in kleine Zettel. Jeder Spieler nimmt einen Zettel und schreibt den Namen einer berühmten Person oder eines Charakters darauf. Namen können fiktiv oder real sein.

Faltet die Zettel und steckt sie in eine Schale.



SCHRITT 2 Jeder Spieler nimmt einen Zettel, faltet ihn so auf, dass er das Geschriebene nicht sehen kann, und hält ihn an seine Stirn (ihr könnt Klebeband verwenden).

SCHRITT 3 Im Uhrzeigersinn fragt jeder Spieler eine Frage, um herauszufinden, wer er ist. Die anderen Spieler dürfen nur mit „ja" oder „nein" antworten.

Nachdem ein Spieler eine Frage gestellt hat, darf er raten, wer er ist (nur einmal pro Runde).

SCHRITT 4 Der erste Spieler, der errät, wer er ist, gewinnt! Alternativ könnt ihr weiterspielen und erste, zweite und dritte Plätze vergeben.

Pssst ... Wenn ihr länger spielen wollt, spielt Runden mit verschiedenen Kategorien:
Runde 1: Fiktive oder reale Charaktere.
Runde 2: Weihnachtsessen und Getränke.
Runde 3: Festliche Momente / Weihnachtsmomente.

DAS BRAUCHT IHR:

- Schale
- Papier & Stifte

HONIGKUCHENPFERDE

2+ Spieler
Alter 8+

Wenn ihr weihnachtliche Kalauer liebt, seid ihr in eurem Element. Macht euch auf Lachkrämpfe und Seitenstiche gefasst, während ihr versucht, keine Miene zu verziehen, um eure Mitspieler daran zu hindern, zu gewinnen!

ANLEITUNG

SCHRITT 1 Mischt die „Honigkuchenpferde"-Karten, legt sie mit der Schriftseite nach unten hin und entscheidet, wer als Erster zum Kalauer-König oder zur Kalauer-Königin wird.

SCHRITT 2 Der König / die Königin zieht eine Karte und liest den Kalauer den Mitspielern laut vor. Ziel ist, wenigstens einen Spieler zum Lachen oder Schmunzeln zu bringen.

Kommentare sind erlaubt, aber wenn ein oder mehrere Spieler auch nur das entfernteste Lächeln zeigen, erhält der König / die Königin einen Punkt.



SCHRITT 3 Nun wird dem Uhrzeigersinn nach der nächste Spieler zum König / zur Königin, und so weiter.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler gleich oft König oder Königin waren.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

DAS BRAUCHT IHR:

- Stapel aus 52 „Honigkuchenpferde"-Karten

WENN EUCH 12 SPIELE ZU WEIHNACHTEN GEFALLEN HABEN ...

probiert Beat That! aus, unser verrücktes Spiel der rasenden Herausforderungen für alle von 9 bis 99! Gewinnt Punkte, indem ihr darauf wettet, eine Reihe irrwitziger Herausforderungen zu bestehen. Mit 160 lustigen, kniffligen und unglaublichen Aufgaben, die euer Können messen und euch nicht mehr loslassen werden!





★★★★★ „Endloser Spaß!" – COSMOPOLITAN

★★★★★ „Eines der besten Familienspiele" – THE TELEGRAPH

★★★★★ „Das beste Gesellschaftsspiel gegen Langeweile" – DAILY MAIL

Beat That! ist bei den meisten großen Händlern oder auf Amazon erhältlich.

Wir hoffen, dass euch und euren Lieben diese 12 Spiele eine besonders heitere Weihnachtszeit beschert haben.
Scannt diesen QR-Code und wir schicken euch eine kleine Überraschung!



© 2026 SAVANA SAS