



## DIE 10 TRINKGEBOTE

### Bei diesen Geboten wird Spaß geboten

Diese Regeln, die über Jahre in allerlei geselligen Runden entwickelt wurden und sich längst etabliert haben, brauchen keine großen Erklärungen – nur kleine Fläschchen. Und ein paar Freunde, die jede Menge Spaß haben möchten.

- 1.** Die KUEMMERLING Freunde erkennen diese Gebote an.
- 2.** Nur volle KUEMMERLING Fläschchen dürfen stehen.
- 3.** Leer getrunkene KUEMMERLING Fläschchen werden hingelegt.
- 4.** Wer das 3. Gebot missachtet, muss die lustige Runde noch einmal mit KUEMMERLING erfreuen.
- 5.** Erst von dem leergetrunkenen KUEMMERLING Fläschchen darf die Nummer auf dem Flaschenboden abgelesen werden.
- 6.** Wer ein KUEMMERLING Fläschchen mit der Nummer „00“ hat, erhält sofort noch einen KUEMMERLING von der Gastgeberin oder dem Gastgeber.
- 7.** Beim Zahlen-Spiel mit KUEMMERLING gewinnen alle, die unter der höchsten Zahl der Runde bleiben.
- 8.** Der Inhaber der höchsten Zahl muss eine neue Runde KUEMMERLING spendieren – und kann Revanche fordern.
- 9.** KUEMMERLING Fläschchen mit unleserlichen oder fehlenden Zahlen gelten als Freilos für die nächste Runde.
- 10.** Bei sonstigen Unklarheiten entscheidet das Wort der Gastgeberin oder des Gastgebers.