

KINGSEN2.0



GEEN ZIN OM TE LEZEN?
SCAN DE QR VOOR DE UITLEGVIDEO

VOORBEREIDING

- 1** Ren naar de keuken, pak een glas en zet het op tafel. Dit is het **koningsglas**.
- 2** Zie je de kaarten met dat gekke pylonmanneltje op de achterkant? Verdeel deze kaarten, met de achterkant naar boven, in een cirkel rondom het koningsglas.
- 3** Leg de **?!-kaarten** op een stapel met de achterkant naar boven.
- 4** Zorg dat iedereen is voorzien van een heerlijke (alcoholische) versnapering.



VERLOOP VAN HET SPEL

Het doel van dit spel is niet om te winnen, maar om juist niet te hard te verliezen. De ielijkste speler begint door een willekeurige kaart uit de cirkel te pakken. De speler bekijkt deze kaart en voert de opdracht uit die bij het icoon hoort. Hierna is de volgende speler.

Indien er rechtsboven op de getrokken kaart het **?!-symbool** staat, trekt de speler ook een **?!-kaart** en leest de tekst bij het juiste icoon. De gebruikte **?!-kaarten** gaan weer onderop de stapel met **?!-kaarten**. Het spel is afgelopen zodra iemand de vierde kroon trekt en het koningsglas heeft leeggedronken.



Reclameblokje

Meer spellen?!

We maken nog veel meer hilarische spellen. Scan de QR-code!

ICONEN*

*Lees dit stuk vooral niet. De uitleg staat ook op de kaarten.



Kroon: Je krijgt een koninklijke taak.

1e kroon: vul het koningsglas.

2e: bepaal waar het gedronken moet worden.

3e: bepaal hoe. Liggend? Op één been? etc.

4e: drink het glas leeg op de gekozen manier.

Hierna eindigt het spel.



Hoedje van de koning: Pak een voorwerp (GEEN KAART), zet het op je hoofd en roep "**Hoedje van de koning!**". Medespelers doen z.s.m. hetzelfde. De laatste neemt een slok. **Expertmodus:** houd de hoedjes op. Voor elk hoedje dat valt, nemen de personen zonder hoedje een slok.



Vikingen: Jij bent de viking. Plaats je wijsvingers op je hoofd als hoorns en maak een grommend "**hoehoehoe**" geluid. De spelers direct links en rechts van de viking zijn de peddelaars. De linker speler peddelt aan de linkerkant van het lichaam, de speler rechts aan de rechterkant. De overige spelers beelden het water uit door golvende bewegingen en een "**woosh**" geluid te maken. Iedereen voert de toegewezen rol uit totdat de viking met zijn hoorns een nieuwe viking aanwijst. Hierdoor krijgen spelers mogelijk een nieuwe rol. Deze nieuwe rol moeten de spelers zo snel mogelijk aannemen. Als iemand te langzaam is of een verkeerde rol aanneemt, eindigt het **vikingen** en neemt de verliezer een slok.



Rappen: Pak een ?!-kaart, scan de QR-code, start de beat en rap de eerste regel. De persoon links van jou rapt een zin die daarop rijmt. Herhaal deze stappen totdat iemand de mist in gaat. Diegene neemt een slok.



Categorie: Pak een ?!-kaart en lees de categorie voor. Noem om de beurt iets binnen de categorie. Jij begint, daarna ga je met de klok mee. Wie niets kan bedenken of iets herhaalt, neemt een slok.



Democratie: Pak een ?!-kaart en lees de vraag hardop voor. Tel af. Bij nul wijzen alle spelers naar degene die volgens hen het meest bij de vraag past. De speler naar wie het meest gewezen wordt, neemt een slok.



Dilemma: Pak een ?!-kaart en lees optie 1 en 2 hardop voor. Bepaal voor jezelf welke optie je kiest. Tel af. Bij nul steek je 1 of 2 vingers op, afhankelijk van welke optie je hebt gekozen. Je medespelers doen dit ook en proberen in te schatten waar jij voor gekozen hebt. Spelers met de verkeerde optie, nemen een slok.



Ik-heb-nog-nooit: Pak een ?!-kaart. Begin je zin met: "ik heb nog nooit..." en lees de rest van de stelling. Iedereen die dit ooit gedaan heeft, neemt een slok.



Één minuut lullen: Pak een ?!-kaart en praat een minuut over dit onderwerp. Een medespeler houdt de tijd bij. Je mag geen "uhh" zeggen. Doe je dit wel of krijg je de minuut niet vol? Dan neem je een slok.



Algemene regel: Pak een ?!-kaart en lees de algemene regel voor. Vanaf nu geldt deze regel tot het einde van het spel. Spelers die algemene regels overtreden, nemen een slok. **ALTIJD.**



Verboden woord: Kies een woord (BV. "K*T" of "@%\$^!") dat gedurende het hele spel taboe is en niet uitgesproken mag worden. Degene die het woord toch zegt, neemt een slok.



Snake-eyes: Jouw ogen zijn een wapen. Medespelers mogen jou niet meer aankijken tot de volgende snake-eyes wordt getrokken. Kijkt een medespeler jou toch aan? Dan neemt diegene een slok.



Drinkbuddy: Kies iemand die gedurende het hele spel moet drinken en wanneer jij moet drinken. **Let op:** de buddy drinkt alleen als jij moet drinken. **NIET ANDERSOM!!!**



Bust-a-move: Scan de QR-code om jouw **geheime move** te zien. Doe deze move op een willekeurig moment. Herhaal de move tot iedereen jou nadoet. De speler die dit als laatste doet, neemt een slok.



Questionmaster: Jij bent de nieuwe questionmaster! Spelers moeten drinken als ze antwoord geven op jouw vraag. **Expertmodus:** spelers kunnen antwoorden met enkel een middelvinger. Krijg je er 3 achter elkaar? Dan neem je een slok.



Uitdelen: Deel 5 slokken uit. Je mag de slokken verdelen over meerdere spelers. **Expertmodus:** neem ze alle 5 zelf en deel er 10 uit.



Nemen: Neem 3 slokken. **Expertmodus:** in je eentje drinken is nooit leuk. Voor elke slok die je extra drinkt, mag je er een uitdelen.



Ninja: Gebruik deze kaart als werpster om de drankjes van je medespelers te raken. Plaats alle drankjes naast elkaar op tafel en neem een meter afstand. Je hebt drie worpen. Als je raak gooit, neemt de eigenaar van het drankje een slok.

Disclaimer: Kuna Una Tuna Games is niet aansprakelijk voor de eventuele gevolgen van het spelen van Kingsen2.0. Ken je grenzen, drink met mate. **Nix18.**



Benieuwd naar onze spellen?

www.kunaunatuna.nl

©2023-2026 Batch: KGS-2026-05

Kuna Una Tuna Games