

HET LEUKSTE

DRANKSPEL

VAN NEDERLAND!



THIRSTYSECONDS

HANDLEIDING & SPELREGELS

THIRSTYSECONDS SPEEL JE HET BESTE MET 2 TOT 8 SPELERS. BINNEN 30 SECONDEN MOETEN JULLIE ZOVEEL MOGELIJK WOORDEN OP HET KAARTJE PROBEREN TE RADEN.

LUKT DIT NIET? DAN MOET JE DRINKEN!

DOOR HET HELE SPEL ZITTEN OOK VERSCHILLENDE KAARTEN MET OPDRACHTEN. LUKT HET NIET OM DE OPDRACHT UIT TE VOEREN OF WIL JE DEZE NIET UITVOEREN?

OOK DAN MOET JE DRINKEN!

LET WEL OP, THIRSTYSECONDS IS ONTWERPEN ALS GEZELSCHAPSSPEL!

WIJ RADEN OVERCONSUMPTIE VAN ALCOHOL TEN ALLE TIJDEN AF.

DRINK MET MATE EN VERVANG DE SHOTJES EVENTUEEL MET NON-ALCOHOLISCHE DRANKEN.

VEEL SPEELPLEZIER!

WWW.THIRSTYSECONDSGAME.COM

WAT BETEKENEN DE VAKJES OP HET BORD?

DOODSHOOFD: KOM JE MET JOUW PION OP HET DOODSHOOFD? DIT IS DE "KILLER MODE" HIERBIJ MOET JOUW TEAMGENOOT, DIE DE WOORDEN OP HET KAARTJE MOET RADEN, BIJ ELK FOUT ANTWOORD EEN SHOTJE NEMEN. DEGENE DIE DE WOORDEN BESCHRIJFT HOEFT GEEN SHOTJE(S) TE NEMEN.

COCKTAILGLAS: KOM JE MET DE PION OP HET COCKTAILGLAS? DAN MOET HET TEAM DAT HET MEEST ACHTER STAAT EEN SHOTJE NEMEN. HET TEAM DAT OP HET GLAS KOMT MET ZIJN PION MAG WEL EEN KAARTJE PAKKEN. HET AANTAL GOED GERADEN ANTWOORDEN GAAN ZIJ VOORUIT.

VRAAGTEKEN: KOM JE OP HET VAKJE MET EEN VRAAGTEKEN? DAN PAK JE EEN KAARTJE MET EEN VRAAGTEKEN ER OP. DOE WAT ER OP HET KAARTJE STAAT. DOE JE DIT NIET? NEEM DAN EEN SHOTJE!

JE MAG ALS JE OP DE VRAAGTEKEN STAAT GEEN ANDER KAARTJE MET WOORDEN PAKKEN.

DIT MAG NIET:

- JE MAG DE WOORDEN OP HET KAARTJE NIET RECHTSTREEKS VERTALEN IN EEN ANDERE TAAL.
- JE MAG GEEN WOORDEN GEBRUIKEN DIE IN HET WOORD VERWERKT ZITTEN.
- JE MAG DE WOORDEN NIET NEURIËN OF UITBEELDEN MET GEBAREN.

SPELREGELS :

HET TEAM WAT BEGINT, START MET HET GOOIEN VAN DE DOBBELSTEEN.

DIT BETEKENEN DE VAKJES OP DE DOBBELSTEEN:

* **GROEN** = JE MAG HET AANTAL GOEDE ANTWOORDEN VOORUIT GAAN MET DE PION. (BIJV. 3 GOEDE ANTWOORDEN IS 3 STAPPEN VOORUIT)

* **ROOD** = JE MOET EEN BEURT OVERSLAAN.

* **COCKTAIL GLAS** = ALLE SPELERS MOETEN EEN SHOTJE NEMEN EN JOUW TEAM MOET EEN BEURT OVERSLAAN.

* **JOKER** = ALS JE DE JOKER HEBT, MAG JE ZELF KIEZEN OF JOUW TEAM HET AANTAL GOEDE ANTWOORDEN VOORUIT GAAT OF JE MAG EEN TEAM UITKIEZEN DIE HET AANTAL GOEDE ANTWOORDEN ACHTERUIT GAAT OP HET SPELBORD.

