

Party Tower speluitleg

Vorbereiding:

Spelers maak je klaar! De start van de "Party Tower" gaat bijna beginnen! Deze Party Tower bestaat uit maar liefst 60 blokjes met verschillende opdrachten en een dobbelsteen. Stapel deze blokjes op elkaar tot er een stevige toren ontstaat en laat deze niet meer omvallen! Alle spelers gaan om de toren zitten met een drinkglas en een shotglaasje. Zorg ervoor dat iedereen genoeg te drinken heeft. Jullie gaan het hard nodig hebben!

Hoe werkt het spel?

De speler die de Party Tower heeft meegenomen mag beginnen. Deze speler gooit als eerste de dobbelsteen en voert vervolgens de opdracht uit die op de dobbelsteen staat. Als er een blokje uit de toren is gepakt, legt de speler na het uitvoeren van de opdracht het blokje weer bovenop de toren. Vervolgens is de volgende speler. Als een speler de opdracht niet goed heeft uitgevoerd, krijgt die speler een straf. Een opdracht zonder ster heeft als straf 3 slokken nemen en een opdracht met ster heeft als straf 1 shot nemen. De speler die de toren om laat vallen, heeft verloren en krijgt een straf die de groep mag beslissen. (Het is aanbevolen dat de straf van tevoren wordt verzonnen.)

In de toren zitten een aantal 'Speciale blokjes'. Wat deze speciale blokjes precies betekenen, leggen we hieronder uit:

- **Reverse** = De rotatie van beurten draait om. Ging je met de klok mee, ga je nu tegen de klok in.
- **Boss** = Je bent de boss. Voor 6 beurten lang mag jij bepalen wie er aan de beurt is.
- **Free pass** = Je mag deze free pass 1x inzetten om een opdracht over te slaan.
- **Kop of munt** = Alle spelers zetten een aantal slokken in op kop of munt. Het aantal slokken dat je inzet moet je eerst zelf drinken voordat ze geldig zijn. Flip vervolgens een muntje. De winnaars mogen het dubbele aantal slokken wat ze hebben ingezet uitdelen.
- **Snake eyes** = Voor 2 rondes lang mogen de spelers de speler met snake eyes niet meer aankijken. Elke keer dat een speler de speler met snake eyes aankijkt moet die 2 slokken nemen.
- **Drinking buddy** = Kies een speler waarmee je voor 1 ronde lang alles met elkaar mee moet drinken.
- **Drank tikkertje** = De speler die dit blokje heeft gepakt is de tikker. De 1e speler die wordt getikt moet 1 slok nemen en is vanaf nu de tikker. De 2e speler die wordt getikt moet 2 slokken nemen. Ga zo door totdat de 5e speler is getikt en 5 slokken heeft genomen.
- **!Gifbeker!** = Iedere speler mag in een glas 1 substantie naar keuze toevoegen. De speler die dit blokje heeft gepakt moet het glas atten.
- **Survival** = Leg alle telefoons op tafel. De eerste speler die zijn telefoon pakt neemt 1 shot.

Op de dobbelsteen staan verschillende symbolen. De betekenis van de symbolen leggen we hieronder uit:

- **Blauw** = pak een blauw blokje.
- **Oranje** = pak een oranje blokje.
- **Roze** = pak een roze blokje.
- **2x** = pak 2 blokjes naar keuze.
- **Shot** = neem een shot.
- **Wijzende hand** = Geef de beurt aan een andere speler.