

Stef Stuntpiloot

Oke je moet hier wel een hele doos voor meeslepen, maar Stef Stuntpiloot blijf toch wel een van de meest hilarische drankspellen. Je speelt het spel zoals je het altijd speelt, maar zodra een van jouw muntjes door stef van tafel worden gevlogen, moet je niet alleen balen van je leven maar ook een shotje of slok drank nemen. Succes!

Boeren

De kunst van boeren is om op het juiste moment de boer uit het kaartspel te trekken. Uit alle drankspellen kan deze het beste in de kroeg gespeeld worden. Elke speler pakt om de beurt een kaart van de stapel. Per ronde zijn er vier boeren met ieder een eigen betekenis. Bij de eerste boer mag je beslissen welk drankje er gedronken gaat worden. De persoon die de tweede boer trekt, mag het gekozen drankje inschenken en betalen. Degene die de derde boer pakt, moet een slok drinken. De vierde boer betekent atten!

Fritzen

Fritzen is een dobbelspel waarbij je goed moet kunnen nadenken of goed moet kunnen *atten*. Voor dit tactische spel heb je zes dobbelstenen en sterke drank nodig. Het doel is om met deze dobbelstenen 30 ogen of hoger, óf 10 ogen of lager te gooien. Je begint het spel bij een willekeurige speler en draait dan met de klok mee. Iedere speler heeft in één beurt de kans om slim te spelen. Iedereen mag maximaal vijf keer gooien en mag na iedere worp een of meerdere dobbelstenen laten liggen. Alles wat je laat liggen, moet ook blijven liggen en kan dus niet meer geruild worden.

30 of hoger

Als je 30 of hoger gooit dan hoef je niet te 0,. Alle ogen boven de 30 mag je uitdelen in slokken aan één of meerdere spelers. Maar als je onder de 30 gooit, moet je het aantal ogen onder de 30 in slokken drinken.

10 of hoger

Precies 10 gooien, betekent niet *atten*. Het aantal ogen boven de 10 mag je uitdelen en als je minder dan 10 gooit, moet je dit aantal zelf *atten*.

Daarnaast zijn er nog twee extra regels. Als je meer dan 10 ogen hebt gedubbeld, mag je één van de spelers aan wie je slokken hebt uitgedeeld nog eens laten *atten*. Dit doe je door nog vijf keer te gooien met alle zes de dobbelstenen. Iedere 1 mag je laten liggen en telt als extra slok om uit te delen aan de persoon die je gekozen

hebt. Wanneer het totaal van de vijfde worp 20 ogen is, moet iedereen atten. Behalve de gene die gooit. *Lucky you!*

Captain

Dit spel is perfect voor de bierliefhebbers! Alleen de echte toppers zullen stand houden. In dit spel kom je er achter wie de *Captain* is en wie de afhakers zijn. De ideale plek om dit spel te spelen is in jullie favoriete kroeg. Jullie bestellen uiteraard allemaal een biertje. De eerste persoon die zijn biertje op heeft is de Captain.

Wanneer de Captain een slok heeft genomen van zijn tweede biertje, moeten alle mensen hun eerste biertje atten. Als de Captain ook zijn tweede glas bier op heeft en begint aan zijn derde biertje, moeten de anderen hun tweede glas atten. Als ze dat niet doen dan liggen ze uit het spel. Om de Captain te verslaan, moet je jouw bier sneller op hebben dan die van de Captain. Als dat lukt, ben jij de nieuwe Captain en moeten de anderen jouw tempo aanhouden. Degene die Captain is moet eigenlijk altijd een biertje voor staan op de rest. Tempo is dus *key*.

Bussen

Bussen is een bekende onder de drankspellen. Voor dit spel heb je een goede voorraad drank nodig en een pak kaarten zonder jokers. Om te beginnen moet elke speler een goed gevuld glas drank voor zijn neus hebben staan. Een persoon uit de groep deelt de kaarten uit.

De deler begint bij een willekeurig persoon en deze moet gokken of de kaart rood of zwart zal zijn. Vervolgens geeft de deler de speler die aan de beurt is een kaart. Als het klopt wat de speler heeft gegokt, mag hij een slok/shotje aan iemand uit de groep uitdelen. Is zijn antwoord fout dan moet hij zelf drinken. Zo komt elke speler aan de beurt. Nadat elke speler aan de beurt is geweest, begint de volgende ronde. Ronde 2 is in principe hetzelfde alleen moet de speler nu raden of de kaart hoger of lager zal zijn dan de kaart van de vorige ronde. Bij ronde 3 is de vraag of de kaart binnen of buiten de waarde van de kaarten valt die je nu hebt. Bij ronde 4 moet je raden of de kaart harten, klaveren, schoppen of ruiten is. Na deze ronde is het de bedoeling dat iedereen zijn vier kaarten bij zich houdt.

In het volgende deel van het spel maakt de deler een piramide van kaarten die dicht op tafel liggen. De onderste rij bestaat uit vijf kaarten en de daarop volgende rijen lopen op tot één kaart. Nu wordt de kaarten per rij, één voor één omgedraaid. Wanneer een van deze kaarten dezelfde waarde heeft als een kaart die je in je hand hebt, mag je hem er op leggen en shotjes uitdelen aan een of meerdere spelers. Een kaart

uit de onderste rij is één shotje waard, de tweede rij is er twee waard, enzovoorts. Als alle kaarten uit de piramide zijn omgedraaid, blijft er één speler over met de meeste kaarten in zijn hand. Bij gelijk spel is de speler met de laagste kaarten de pineut. Deze speler moet in de **bus**.

De deler legt zeven open kaarten naast elkaar op tafel. Degene die in de bus zit moet bij elke kaart gokken of de komende kaart hoger of lager is. De deler trekt dan een nieuwe kaart en legt deze erop. Als het antwoord goed is, mag de speler door naar de volgende kaart. Maar bij een fout antwoord moet hij drinken én opnieuw beginnen. Pas als de speler de hele rij met kaarten goed heeft, mag hij uit de bus en heeft hij het spel gewonnen.

Fuck de dealer

Dit spel speel je met meer dan twee personen. Een van de spelers begint als dealer. Hij kijkt naar de bovenste kaart van de stapel en de persoon links naast hem moet raden welk getal én plaatje de kaart heeft. Als de speler het helemaal goed heeft dan moet de dealer 2 slokken drinken. Maar als het antwoord fout is, mag de dealer verklappen of het hoger of lager is. Heeft de speler het alsnog goed dan moet de dealer 1 slok drinken. Geeft de speler een fout antwoord dan moet hij zelf drinken. Daarna gaat de beurt naar de volgende speler. De kaart wordt open op tafel gelegd. Als drie spelers achter elkaar het getal of plaatje niet raden, is de persoon naast de dealer aan de beurt om te dealen.

Beerpong

Beerpong speel je in teams of 1 tegen 1. Uiteraard heb je hier flink wat drank voor nodig. Verder moet je een pingpongballetje, een tafel en *redcups* hebben. Aan beiden kanten van de tafel worden 10 bekers neergezet in de vorm van een piramide. Als je het balletje in de beker van de tegenpartij mikt moet de tegenstander die beker leeg drinken en weg zetten. Het team dat als eerste alle bekers van de tegenstander leeg heeft, wint het spel. Het verliezende team moet ook alle bekers van de winnaars leegdrinken. Ellebogen mogen niet voorbij de tafelrand en als je het balletje laat stuiten, dan mag de tegenpartij hem wegslaan.

Mexen

Deze klassieker onder de drankspellen speel je met 2 dobbelstenen en een beker. De hoogste waarde die je gooit is het tiental, de laagste de eenheid. Als je 4 en 6 gooit, wordt dit 64 punten en twee keer hetzelfde aantal is een honderdtal dus 1 en 1 wordt 100. Het hoogste dat je kunt gooien is **Mex**, de 1 en 2 oftewel 21. Een van de spelers begint met gooien van de dobbelstenen onder de beker. Hij kijkt naar zijn dobbelstenen, maar laat ze niet aan de anderen zien. De speler gooit bijvoorbeeld 3 en 6 dus 63 en zegt dit hardop. De volgende speler neemt de beker over en kan twee dingen doen. Hij gelooft de eerste speler en probeert hoger te gooien óf hij denkt dat de eerste speler blufft. In het laatste geval trekt hij de beker omhoog om te kijken. Als de eerste speler heeft gebluft dan moet hij drinken. Maar als het klopt dan moet de tweede speler drinken. Dan is het de beurt aan de volgende.

Kingsen

Het drankspel Kingsen speel je met een pak kaarten, grote glazen en genoeg flessen drank. Alle deelnemers zitten om een tafel of in een cirkel. Om de beurt pakt iedere speler een kaart. Elke kaart heeft een eigen regel, maar je kunt het zelf natuurlijk zo gek maken als je wilt. Iedere groep heeft andere regels, maar dit zijn de meest gangbare:

Aas: Je bent quizmaster totdat de volgende aas getrokken wordt. Quizmaster houdt in dat iedereen alleen maar vragen mag beantwoorden van je terwijl ze hun middelvinger opsteken. Vergeten ze dat: drinken!

Koning: Bij de eerste heer die getrokken wordt, maak je een speciaal drankje. De volgende heren die worden getrokken, leg je samen met de eerste heer op dat glas. Degene die de laatste heer van het spel pakt, moet deze *special at* opdrinken.

Vrouw: Bij een vrouw moet iedereen zijn duim op tafel leggen, wie dit als laatste doet moet een atje doen.

Boer: Geef een andere speler een opdracht. Indien hij deze niet doet, moet hij een shotje atten.

10: Alle spelers houden hun hand in de lucht en er wordt afgeteld van 3 naar 1 waarna iedereen een speler aanwijst. De persoon waar de meeste spelers naar wijzen, moet 1 glaasje atten.

9: Verzin een regel en voer deze in. De regel geldt voor iedereen, dus ook voor jezelf.

8: De speler die deze kaart pakt mag naar de wc. Tijdens een potje mag er namelijk niemand naar de wc zonder deze kaart. Doet iemand dit toch dan moet hij twee glazen atten.

7: De draairichting waarop spelers kaarten pakken verandert.

6: De persoon die deze kaart trekt, begint met een rijmwoord en de anderen moeten hierop rijmen. Als je niks meer weet dan moet je atten.

5: Verzin een verboden woord dat niemand meer mag zeggen. Zodra dit wel gezegd wordt, moet die persoon atten.

4: De persoon rechts van je moet atten

3: De persoon links van je moet atten

2: Je moet zelf twee keer atten

Zappen

Op het gebied van drankspellen is dit het meest luide spel om dronken van te worden. Het enige dat je nodig hebt is drank, een tv en de bijbehorende zapper. Je spreekt een *item* af met je vrienden dat ervoor zorgt dat jullie moeten drinken. Dit kan van alles zijn. Als iemand op tv een bril draagt, een lady in een rood jurkje, een man met een baard of een eigen idee.