

# Alcoholly: spelregels

## Vorbereiding

Spelers maak je klaar! De start van *'Het drankspel zonder einde'* is bijna aangebroken...

Alle spelers gaan om het spel zitten met één groot glas en één shotglas. Zorg voor genoeg drinken voor iedereen, jullie gaan het nodig hebben. Alle overige benodigdheden zitten in het spel.

## Hoe speel je het spel?

Alle spelers kiezen een pion en beginnen op het start/finish vakje. De speler die het spel heeft meegenomen, mag beginnen. De spelers gooien (met de klok mee) om de beurt de dobbelsteen en voeren de opdrachten uit van het vakje waarop hun pion terechtkomt. Als de dobbelsteen op de grond valt, drink je het aantal ogen dat je gegooid hebt in slokken en gooi je nog een keer.

Het bordspel heeft vier verschillende categorieën. Elke categorie heeft bijpassende kaarten met verschillende uitdagingen en vragen. De categorieën zijn:

**1. Start / Finish:** Zijn jullie er klaar voor? Hierna is er geen weg meer terug...

### Start / Finish

Dit is waar alle spelers het spel beginnen. De eerste speler die voorbij de finish komt, wint het spel.

**2. Competitie:** De wedstrijd begint! Zal jouw innerlijke kracht ontwaken of verlies je alle moed? Maak je klaar voor de strijd!

### Keep up

Wanneer je op 'keep up' terechtkomt, moet je voor één ronde meedrinken met alle andere spelers. Voorbeeld: als een speler drie slokken moet nemen, dan moet jij dat ook. Als het je niet lukt om de spelers bij te houden, moet je 5 stappen terug.

**3. Extreem:** Ben jij dapper genoeg voor deze categorie of gaat het je breken? Pas goed op wanneer je je door deze explosieve velden verplaatst!

### No excuse

Tijd om knopen door te hakken! Wanneer je op 'no excuse' terechtkomt, moet je kiezen hoeveel shots jij wilt nemen:

- 0 shots = ga terug naar 'keep up'
- 1 shot = blijf op dezelfde plek
- 2 shots = zet negen stappen vooruit

**4. Social:** Na een aantal zware uitdagingen heb je steun nodig van de mensen om je heen. Deze categorie zal de sociale kracht van je groep testen.

## Spin the bottle

Pak een bierflesje of een ander voorwerp dat kan draaien en wijzen. De speler die op 'spin the bottle' staat, moet drie keer de fles draaien. De speler waar na het draaien de punt naartoe wijst, moet de opdracht uitvoeren.

**Eerste spin:** De speler moet een shot nemen.

**Tweede spin:** De speler moet alle kleren boven zijn middel uitdoen of twee shots nemen. Vrouwen mogen hun bh aanhouden (maar dat hóeft natuurlijk niet).

**Derde spin:** De speler die de fles draait, moet de speler waar de fles naartoe wijst, zoenen.

### **Definities:**

**Kaart** - De speler pakt een kaart van de bijhorende categorie.

**Geheimen** - Het is mogelijk om een kaart te pakken waarop een geheim staat. Je mag de andere spelers niet vertellen wat op de kaart staat. De kaart bevat een uitdaging die de speler tijdens het spel in het geheim moet uitvoeren.

**Atten** – Drink je drankje in één teug op.

**Drinking buddy** – Spelers die drinkbuddies zijn, moeten samen evenveel drinken. Als de ene drinkbuddy shots of slokken moet nemen, moet de andere drinkbuddy evenveel shots of slokken nemen en visa versa.

**Speciale powers** - In het midden van elke rij is er een speciaal vakje. Op dit vakje krijg je een speciale kracht die gebruikt kan worden tegen andere spelers. De speciale krachten zijn:

Double attack - Met deze kracht kan je een speler het dubbele laten drinken. Als een speler twee slokken moet drinken terwijl jij op double attack staat, kan je de double attack inzetten en die speler vier slokken laten nemen (in plaats van twee).

Reverse - Voor één ronde moet iedereen zijn stappen achteruit nemen, met als uitzondering de speler die op 'reverse' staat.

Belangrijke beslissing – Er staat je een belangrijke beslissing te wachten. De speler met deze kracht kiest of je twee keer de finish moet passeren voordat je kan winnen. De keuze is aan jou.

Deel twee kaarten uit – Je mag twee kaarten uit elke categorie uitdelen aan andere spelers.

### **Tips & Tricks**

#### **1. Spelen met meer dan zes spelers:**

Maak teams of speel het spel met extra (zelfgemaakte) pionnen.

#### **2. Winnaar:**

Bedenk een prijs voor de winnaar voordat het spel begint.

#### **3. Inruilen:**

Je mag een shot inruilen voor een atje of een atje inruilen voor een shot (of bedenk zelf een alternatief).

#### **4. Teams:**

De beste manier om het spel te spelen is met een gemixte groep van mannen en vrouwen.

#### **5. Easy mode:**

Neem tijdens het spel de helft van wat er gedronken moet worden.

#### **6. Belangrijk:**

Als sommige opdrachten te moeilijk zijn, kun je deze vervangen met je eigen regels.

# No Excuse Spelregels

De spelregels zijn simpel:

Speel met de klok mee. De speler die aan de beurt is, pakt een kaart van de stapel, leest deze hardop voor en volgt hierna de instructies op. Begin met de rode kaarten om iedereen in de sfeer te krijgen en speel vervolgens door met de zwarte kaarten. Maak je klaar voor een gezellige en competitieve avond met je vrienden. En onthoud: er is NO EXCUSE!

Tip: Op bijna elke kaart staat onderaan een bepaald aantal punten. Deze punten worden gegeven aan de speler(s) die de taak succesvol volbracht hebben. De speler met de meeste punten wint het spel. Speel een wedstrijd en bepaal een prijs voor de winnaar!

## 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.

### **Tips & Tricks**

- Bedenk een straf voor de verliezer.

- Speel in teams van 2 spelers.

- Ruil een shotje om voor een adtje of ruil een adtje om voor een shotje.

- Easy mode: Deel alle slokken door de helft.

- Mini game: Maak 2 teams en bouw 2 torens van 30 blokken. Het team dat in 10 minuten de meeste blokjes heeft gepakt en de meeste opdrachten heeft uitgevoerd zonder dat de toren is omgevallen heeft gewonnen.