

# 1 **Perfekte timing**

## **Benodigheden:**

spel kaarten, alcoholische drank naar keuze

## **Regels:**

Alle spelers gaan in een cirkel zitten en trekken om beurten een kaart. Als een speler een kaart met een cijfer trekt, moet hij evenveel seconden van zijn drankje drinken als er op de kaart staat (2 = 2 seconden,



spelers  
2+



3 = 3 seconden, enz.). Trekt de speler een kaart met een afbeelding (boer, vrouw, heer), dan mag hij zelf bepalen hoeveel seconden hij drinkt, maar hij moet minimaal een slok nemen. Bij een aas moet de speler zijn glas in één keer leegdrinken. Het spel eindigt wanneer alle kaarten opgebruikt zijn.





2

## Bierviltje draaien

### **Benodigheden:**

bierviltjes, allerlei soorten alcoholische drank

### **Regels:**

Het is het leukst als je dit spel met maximaal vijf spelers speelt, omdat je daardoor goed het tempo in het spel kunt houden. Neem een aantal bierviltjes en schrijf op de achterkant opdrachten zoals: 'Dit keer

▶ **spelers**  
2+



heb je geluk', 'Drink een shot tequila' of 'Drink een glas bier in één keer leeg'. Het is ook leuk als je een aantal doe-opdrachten toevoegt zoals 'Geef een medespeler een zoen', 'Doe vier sit-ups' of 'Loop vijf rondjes rondom de tafel'. En zo kun je zelf vast nog wel meer leuke opdrachten verzinnen. Laat elke speler om de beurt een bierviltje omdraaien en houd zeker een fototoestel in buurt. Dit spel staat immers garant voor een aantal memorabele momenten!



3

## Klaar? Af!

### **Benodigheden:**

groot glas, 1 euromunt per speler, bier

### **Regels:**

Zet een groot glas gevuld met bier in het midden van de tafel tussen de verschillende spelers in en geef elke speler een munt. Als een van de spelers 'Klaar? Af!' roept, moet iedereen zijn munt zo snel mogelijk in het glas proberen te ketsen. Wie als

▶ spelers  
2-5



laatste zijn munt in het glas krijgt, moet het glas in één keer leegdrinken. Let op, want elke speler heeft zijn eigen persoonlijke munt. Als zijn munt van de tafel botst, dan moet die speler er dus achteraan hollen! Pas als hij zijn persoonlijke munt weer vast heeft, mag hij verder spelen. Snelheid is met andere woorden de bepalende factor bij dit spel!



4

## Teller tel

### **Benodigheden:**

alcoholische drank naar keuze

### **Regels:**

De regels van dit spel zijn erg eenvoudig. Een speler denkt aan een willekeurig getal van 1 tot en met 20. De speler links van hem moet raden welk getal dat is. Gokt die juist, dan moet de speler die dat getal heeft bedacht het aantal seconden dat

▶ spelers  
2+



overeenstemt met het getal van zijn drankje drinken. Raadt deze speler het fout, dan moet de gokker zelf het aantal seconden dat hij ernaast zat van zijn drankje drinken. Daarna gaat de beurt naar de volgende speler.





## 5 Vier boeren

### **Benodigheden:**

spel kaarten, verschillende soorten alcoholische drank

### **Regels:**

Om te beginnen neemt elke speler een kaart en legt die met de beeldzijde naar boven voor zich op de tafel. De speler die de hoogste kaart heeft, deelt en legt met de klok mee voor elke speler een kaart met de beeld-



spelers  
4+



zijde naar boven op tafel en gaat hiermee door tot de eerste boer valt. De speler die de eerste boer krijgt, kiest een drank. De speler die de tweede boer krijgt, gaat de drank bestellen en de speler die de derde boer krijgt, betaalt. De speler die de vierde boer krijgt, moet het glas leegdrinken en is meteen de volgende deler. Eenvoudig, maar erg leuk voor in de kroeg! Je maakt immers kans op een goedkoop avondje uit...