

# Boek der Diepenbeekse Spelen



# Inhoudstabel

<b>CIRCLE OF DEATH</b>	<b>4</b>
<b>BUSSEN</b>	<b>6</b>
<b>MEXICO</b>	<b>7</b>
<b>DOBBELEN</b>	<b>8</b>
<b>BLOODY HELL</b>	<b>8</b>
<b>PAARDENRACE</b>	<b>9</b>
<b>F*CK YOU</b>	<b>10</b>
<b>F*CK THE DEALER</b>	<b>11</b>
<b>H'KE LEGGEN</b>	<b>12</b>
<b>99</b>	<b>13</b>
<b>OPEN KAART</b>	<b>14</b>
<b>TOPKAART</b>	<b>14</b>
<b>BEERPONG</b>	<b>15</b>
<b>CENTERPONG</b>	<b>16</b>
<b>BLIKJE ROLLEN</b>	<b>17</b>
<b>SHOT-SHIFT</b>	<b>18</b>
<b>DROWNING SHOT</b>	<b>18</b>
<b>KOEN!</b>	<b>19</b>
<b>VINGEREN</b>	<b>19</b>
<b>3-MAN</b>	<b>20</b>
<b>BEER DIE</b>	<b>21</b>
<b>REKINÉA BORDSPEL</b>	<b>22</b>



# Woordje vooraf

Laten we even eerlijk zijn: de waarde van dit pakket, om het even welke versie je gekocht hebt, zit hem niet in de drank, de bekers of de kaarten.

Nee nee, de reden waarom je dit pakket gekocht hebt is natuurlijk dit méga-vet-cool-fantastisch-graaf boek vol met allerhande spelen om u samen met uw vrienden mee te amuseren!

Inside you will find:

- 22 (drank)spelen mét uitleg
- Benodigheden per spel
- QR-code / link naar een paar top-quality tutorials die absoluut niet gemaakt zijn met een sketchy gratis online tool xpxd

Dus wacht niet langer, pak uw drank naar keuze, neem uw vrienden erbij en begin er aan!

xoxo

Ruben en Alix

p.s.: neem een foto samen met je vrienden tijdens je favoriete drankspel uit dit boekje en post het op je Instagram Story met **#Rekinéa** !



<https://linktr.ee/rekinéa>



# CIRCLE OF DEATH

## Startopstelling:

Om te beginnen zetten we een bekertje op de tafel, rond deze beker maken we een cirkel van de kaarten

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- BIEEEERRR
- Pak kaarten

## How to play:

Iemand trekt een kaart en voert de opdracht uit die bij het getal op de kaart hoort. Als de opdracht gedaan is, trekt de volgende een kaart en zo verder.

PAS OP: Je mag de cirkel niet verbreken! Doe je dit toch, ad fundum!

### **1/A = Waterval**

De persoon die deze kaart heeft getrokken, begint met te drinken. Op het moment dat het glas zijn/haar lippen raakt begint de rest mee te drinken. De eerste mag kiezen hoelang hij/zij verder blijft drinken. Zodra persoon 1 stopt met drinken, mag persoon 2 ook stoppen met drinken, enzovoort...

### **2 = Two for you**

Je mag 2 slokken uitdelen!

### **3 = Three for me**

Drink zelf 3 slokken

### **4 = Four to the floor**

Wijs naar de grond!

De persoon die als laatst naar de grond wijst moet drinken

### **5 = Five for the wives**

Alle wifey's drinken een slok!

### **6 = Six for the dicks**

Alle gasten drinken een slok!

### **7 = Seven point to Heaven**

Wijs naar boven! De persoon die als laatst naar boven wijst moet drinken

### **8 = Eight pick a mate**

Kies een maatje! Deze persoon drinkt vanaf nu elke slok die jij drinkt met je mee



### **9 = Nine make a rhyme**

Zeg een woord, diegene naast je moet een woord zeggen dat hierop rijmt. Zo ga je verder de cirkel rond. De eerste persoon die iets dubbel zegt of niets meer weet drinkt 3 slokken!

### **10 = Categorie**

Zeg een categorie, diegene naast je zegt iets dat tot deze categorie behoort. Dit gaat verder de cirkel rond. De eerste persoon die iets dubbel zegt of niets meer weet drinkt 3 slokken!

Bv: categorie automerken: BMW, Porsche, ...

### **Boer = Make a Rule**

Je mag een regel opstellen die voor de rest van het spel geldt

Bv: Je mag niet wijzen! Als je wel wijst moet je drinken

### **Dame = Question Queen**

Jij bent vanaf nu de Question Queen! Telkens als iemand antwoordt op één van jouw vragen, moet deze persoon drinken. Je blijft de Question Queen tot iemand anders een dame trekt

### **Koning = Thumb King**

Als Thumb King mag je op elk moment je duim op de tafel leggen, als je dit doet moeten de andere spelers dit ook doen. De persoon die als laatste zijn duim op de tafel legt moet drinken! Je blijft Thumb King tot iemand anders een koning trekt



# BUSSEN

## How to play:

Wijs iemand aan als de dealer. Hij begint met "Zwart of rood?" te vragen aan de persoon links van hem. Deze persoon gokt en krijgt een kaart.

Heeft hij het juist, moet hij niet drinken. Heeft hij het fout, dan drinkt hij een slok. De dealer gaat zo de rest van de cirkel af.

De tweede ronde is hetzelfde maar dan met de vraag "Hoger of lager?".

Derde ronde met de vraag "Tussen of erbuiten?".

→ Tussen: Getal dat tussen de 2 getallen ligt die je al voor je hebt liggen

→ Erbuiten: Getal dat buiten de 2 getallen ligt die je al voor je hebt liggen

Vierde ronde met de vraag "Heb je het vormpje al voor je liggen of niet?"

Uiteindelijk heeft iedere speler 4 kaarten voor zich liggen die ze zo snel mogelijk weg moeten spelen.

Er wordt een piramide gemaakt zoals je op de foto kan zien. De dealer draait nu telkens 1 kaart van de piramide om. Als een speler deze kaart voor zich heeft liggen mag hij/zij deze afleggen, en mag hij/zij het aantal slokken dat overeenkomt met de rij uitdelen aan een andere speler (1<sup>e</sup> rij = 1 slok, 2<sup>e</sup> rij = 2 slokken, ...).

De persoon die op het einde van de piramide nog de meeste kaarten voor zich heeft liggen is de loser van de avond en moet "op de bus".

De dealer maakt nu een "bus" van een zelf te kiezen aantal kaarten lang (des te meer kaarten, des te moeilijker de bus). De dealer draait de eerste kaart om en vraagt nu aan onze loser: "hoger of lager?". Onze loser antwoordt en de dealer draait de volgende kaart om. Als de loser het juist had stelt de dealer dezelfde vraag opnieuw en gaan ze zo door tot de laatste kaart

Had de loser het fout, dan drinkt hij een aantal slokken gelijk aan hoeveel kaarten er open liggen op zijn bus (dus als hij bij de 5<sup>e</sup> kaart fout antwoordt drinkt hij 5 slokken).

Het spel eindigt als heel de bus uitgespeeld is.

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- BIEEEERRR
- Pak kaarten



# MEXICO (21)

## Startopstelling

Ga allemaal rond een tafel zitten en leg de dobbelstenen (in de bak) in het midden van de tafel.

### **Wat heb je nodig?**

- 3 of meer spelers
- 2 dobbelstenen
- Eventueel bak om in te gooien

## How to play?

De eerste persoon gooit met de dobbelsteen, de persoon mag 1 tot 10 keer gooien.

Hij mag dus kiezen welke worp hij als laatste houdt. Het aantal keren dat deze 1<sup>e</sup> persoon heeft gegooid is ook het maximum aantal keren dat de rest mag gooien (je mag altijd minder vaak gooien). ALLEEN HET AANTAL VAN JE LAATSTE WORP TELT! Onthoud deze.

De persoon die het laagste heeft gegooid tijdens die ronde moet de pot leegdrinken.

**Telling dobbelstenen:** Je hoogste dobbelsteen telt voor de tientallen, de andere voor de eenheden. Bijvoorbeeld: Je gooit een 5 en een 3? Dan heb je 53 gegooid!

Als je reeds gegooid hebt en je mag nog eens gooien, mag je ook een dobbelsteen freezezen. Je gooit maar met één dobbelsteen en laat de andere dus staan. Je gooit bijvoorbeeld een 6 en een 1? Je mag dan de 1 laten liggen met de 6 opnieuw gooien. Als je de dobbelsteen die frozen is omstoot dan heb je pech, tafel plakt!

### **Telling:**

- 21
  - o Roep Mexico! Je kan deze ronde al niet meer verliezen, er gaat een adje in de pot
- 31
  - o Je mag opnieuw gooien, dit telt niet als een worp + je mag kiezen of je de pot naar 0 zet of niet
- 32
  - o Dit is het laagste wat je kan gooien, vieze pech want ge gaat wss verliezen maat!
- Dubbel (1-1; 5-5; 6-6)
  - o Het getal dat je dubbel gooit is het aantal slokken dat in de pot gaat
  - o Tel als honderden, bijvoorbeeld: 6-6 = 600, en 6 slokken in de pot
- Alle andere soort worpen
  - o Gewoon je getal onthouden, er komt niks extra in de pot bij

## DOBBELEN

### How to play:

Nummer de bekers van 1 tot 6 en zet ze op een rij op de tafel. De eerste speler gooit de dobbelsteen en schenkt zoveel bier als hij wil in de corresponderende beker. Schrijf op welke getallen er al gegoid werden!

Nu dobbelt de 2<sup>e</sup> speler.

- Gooit hij een ander getal, dan doet hij hetzelfde bij die beker
- Gooit hij hetzelfde getal als de vorige, dan doet hij een adje van de beker met dit getal

Nu is de volgende aan de beurt. Maar denk na voor je de beter volschenkt!

Because karma may get you...

Speel verder tot je realiseert dat dit spel een heel slecht idee was xo

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- BIEEEERRR
- 6 plastic bekers
- Pen
- 1 dobbelsteen

## BLOODY HELL

### How to play:

Geen idee waarom dit spel Bloody Hell heet, maar roep het maar gewoon zo luid je kan met een Brits accent voor de sfeer.

Het spel begint met het gooien van een dobbelsteen.

Hierna krijgen de andere spelers 3 kansen om de eerste worp te evenaren. Je mag zelf kiezen of je dit met 1 worp of 3 worpen doet (en dan de getallen van alle worpen optelt)

- Ga je boven de score van de eerste worp, drink je 1 slok
- Blijf je onder de score van de eerste worp, drink je 2 slokken aangezien je dan echt gewoon hopeloos bent, sukkeleir!

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- BIEEEERRR
- 1 dobbelsteen





# PAARDENRACE

## Startopstelling:

4 azen naast elkaar, met aan de linkerkant 8 kaarten achter elkaar op tafel (of de vloer, als je net zoals Alix geen deftige tafel hebt staan)

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- BIEEEERRR
- Pak kaarten

## How to play:

Iedere speler start met het kiezen van zijn 'paard': 1 van de 4 azen die op tafel liggen. Hij kan hier nu een vrij te kiezen aantal slokken op inzetten, die hij vervolgens zelf drinkt en mogelijks op het einde van het spel zal mogen uitdelen.

Uit de rest van het pak wordt telkens 1 kaart omgedraaid, waarna men de aas die overeenkomt met het tekenetje 1 plaats naar voor mag schuiven.

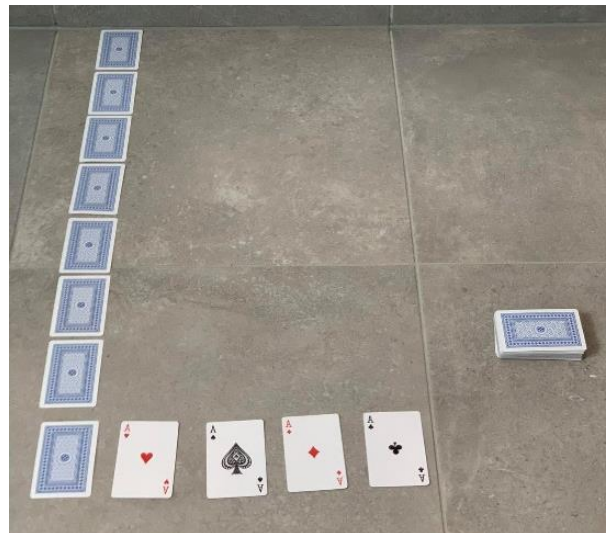
Komt jouw paard als **eerste** over de finishlijn?

Proficiat! Jij mag je inzet dubbel uitdelen aan iemand anders.

Was jouw paard net niet goed genoeg, maar werd je **2e**?

Niet getreurd, want jij mag evenveel slokken uitdelen als je ingezet hebt.

**3e** of **4e** plaats gehaald? Loser.



# F\*CK YOU

## Startopstelling:

Maak een piramide van kaarten (zo groot als je zelf nodig vindt)

De dealer deelt nu de rest van het pak uit aan de resterende spelers

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- BIER JONGE UH
- Pak kaarten

## How to play:

De dealer draait de eerste kaart van de piramide om.

Nu mag elke speler die een kaart met dezelfde waarde in zijn handen heeft deze op de open kaart leggen. De speler mag dan zo luid mogelijk "F\*CK ..." roepen, waarbij hij de naam van één van zijn medespelers roept.

Zodra er 5 seconden voorbij gaan zonder dat iemand een kaart oplegt, is de ronde voorbij en moet de persoon wiens naam als laatste geroepen werd een aantal slokken nemen gelijk aan het aantal kaarten dat werd opgelegd op de open kaart.

De dealer draait nu de volgende kaart om, en zo speel je de rest van de piramide uit.

Als er niemand een kaart kan leggen wanneer de dealer een kaart omdraait drinkt iedereen 1 slok

De speler met de meeste kaarten op het einde van het spel verliest en doet een ad fundum!



# F\*CK THE DEALER

## How to play:

Wijs een speler aan die begint als dealer, en geef deze persoon het pak kaarten.

(2 is het laagste, aas is het hoogste)

De persoon die links van de dealer zit, zegt een kaart tussen 2 en aas. De dealer kijkt als enige de bovenste kaart van de stapel.

- Als de speler de juiste kaart noemde, wordt deze op de tafel gelegd en gaan we naar de volgende speler
- Als de speler fout heeft gegokt, geeft de dealer aan of de kaart hoger of lager is dan hun eerste gok + mag een 2<sup>e</sup> keer gokken

Als de speler een 2<sup>e</sup> keer heeft gegokt, wordt de kaart sowieso op de tafel gelegd.

De kaarten op de tafel worden op zo een manier gesorteerd dat iedereen duidelijk kan zien welke kaarten er al geweest zijn. Wanneer alle 4 stuks van één kaart op tafel liggen, wordt dit stapeltje van 4 omgedraaid. Als de dealer deze vergeet om te draaien, half adje!

De dealer wordt uit zijn rol ontheven wanneer drie maal achter elkaar de kaart niet geraden wordt, hij/zij geeft dan het pak kaarten door aan de eerste speler links. De nieuwe dealer gaat verder met de speler die als volgt aan de beurt zou zijn geweest bij de oude dealer.

## Wanneer drinken:

- Wanneer de speler in de eerste beurt de juiste kaart raadt, drinkt de dealer 3 slokken.
- Wanneer de speler in de tweede beurt de juiste kaart raadt, drinkt de dealer 2 slokken.
- Wanneer de speler de kaart niet raadt, drinkt de speler 2 slokken.
- Als ge goesting hebt!



**Wat heb je nodig?**  
- 4 of meer spelers  
- BIEEEERRR  
- Pak kaarten

# H'KE LEGGEN

## Startopstelling:

Leg de kaarten in de vorm van een H, net zoals op de foto. De linkse verticale rij staat voor "zelf opdrinken" en de rechtse staat voor "uitdelen". De horizontale rij representeert atjes.

Alle spelers krijgen 4 kaarten.

## How to play?

We beginnen met de eerste kaart linksvanonder om te draaien. Als 1 van jouw 4 kaarten overeenkomt met het getal op de omgedraaide kaart, mag je deze erop leggen en drink je één slok. Iedereen mag dit tegelijk doen.

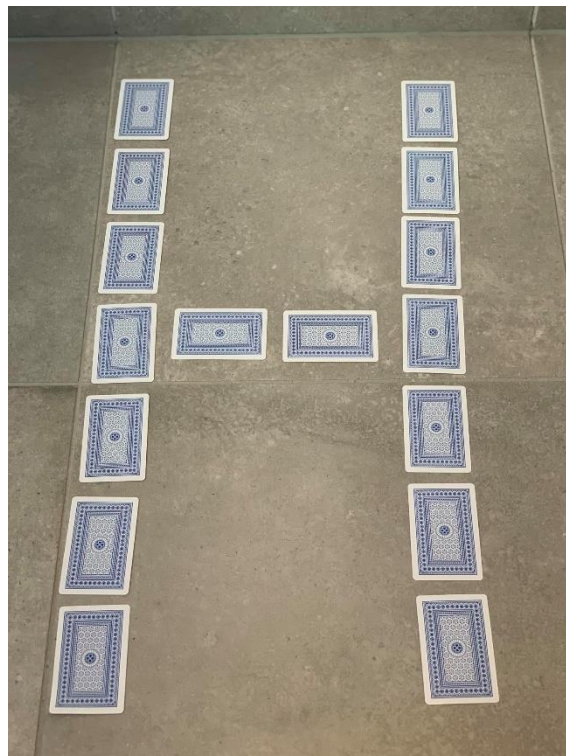
Als niemand meer kan, draaien we de kaart rechtsonder om en gebeurt er hetzelfde als hierboven. ALLEEN MAG JE DEZE SLOK NU UITDELEN IPV ZELF TE DRINKEN! Aangezien de omgedraaide kaart uit de "uitdelen"-rij komt.

Als de 2<sup>e</sup> kaart van dezelfde rij wordt omgedraaid, gaat het over 2 slokken. In de 3<sup>e</sup> rij over 3 slokken en zo verder.

Als de verticale rijen volledig zijn omgedraaid, ga je naar de horizontale rij. Als je op één van deze kan leggen mag je een adje uitdelen!

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- Pak kaarten
- BIER



# 99

## Startopstelling:

Iedere speler krijgt 4 kaarten.

## Waarden van de kaarten:

4 = beurt overslaan, deze 4 moet dus niet bij de totale som worden opgeteld

7 = Teller gaat terug naar 0

8 = Wisselen van kant (hetzelfde als uno reverse card)

10 = Je mag kiezen of je +10 of -10 telt

Boer = +11

Aas = Je mag kiezen of je +1 of +11 doet

## How to play?

De eerste speler legt een kaart op de tafel en zegt het aantal luidop. Hierna pakt hij een kaart van de stapel zodat hij weer 4 kaarten heeft

De volgende legt één van zijn kaarten op de kaart die reeds op tafel ligt, en zegt de som van de getallen luidop. Deze pakt dan ook een kaart van de stapel

Als je vergeet om een kaart bij te pakken, speel je voor de rest van het spel maar met 3 kaarten. Eigen schuld dikke bult hihi

De waarde van elke kaart die er bij opgegooid wordt, moet worden opgeteld bij het vorige aantal. Als de totale waarde de 99 passeert moet er gedronken worden door degene die daarvoor verantwoordelijk is.

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- Deftig kunnen tellen xo
- Pak kaarten
- Een pintje of 2 (of meer...)

# TOPKAART

## How to play:

Iedere speler krijgt 8 kaarten. De rest van de kaarten leg je in het midden op een stapel.

Pak de bovenste kaart en leg deze open naast de stapel. De eerste speler moet nu kaarten op de tafel leggen met een totaalwaarde die gelijk is aan de gedraaide kaart.

Voorbeeld: de gedraaide kaart is een 10, nu kan de speler een 10, een 7 en een 3, twee keer een 4 met een 2, twee keer een 5, ... leggen.

Leg de kaarten in willekeurige volgorde op de gedraaide kaart. Kan de speler dit exacte getal niet behalen, dan moet hij 3 slokken en een kaart rapen van de stapel.

Als de volgende speler het getal van de nieuwe open kaart kan behalen met minder kaarten dan de vorige speler kon, dan mag hij een willekeurige speler de opdracht geven om 2 slokken te drinken en 2 kaarten laten rapen. Wat een power dit, heerlijk!

De eerste zonder kaarten wint!

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- BIEEEEERRR
- Pak kaarten

# OPEN KAART

## How to play:

Iedere speler krijgt een kaart en houdt hem, zonder er zelf naar te kijken, open tegen zijn hoofd zodat de anderen van elkaar kunnen zien wat ze hebben. Daarna besluit ze ieder of hij speelt of past.

Wie speelt, vergelijkt de kaarten en de hoogste kaart wint.

- Heb je gepast, dan drink je 1 slok vanwege je gebrek aan zelfvertrouwen x
- Heb je gespeeld en verloren, dan drink je 2 slokken vanwege je dikke nek xo
- Heb je gewonnen, krijg je een schouderklopje je bent een topper

Het spel eindigt na 5 rondes en de winnaar mag iemand een adje laten doen

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- BIEEEEERRR
- Pak kaarten



# BEERPONG

## Startopstelling:

Maak een tafel vrij en maak aan beide uiteindes een opstelling van bekers zoals je kan zien op de foto

## How to play:

De 2 spelers die elkaar te lijf zullen gaan in dit episch gevecht starten met een potje blad-steen-schaar om te beslissen wie er mag beginnen.

De winnaar krijgt de pingpongbal en zet zich achter zijn uiteinde van de tafel.

De spelers proberen nu om te beurt met de pingpongbal in één van de bekers van de tegenstander te gooien. Lukt dit, dan neemt de tegenstander een slok en neemt hij/zij de beker weg. Het spel duurt totdat iemand in de laatste beker van zijn/haar tegenstander kan gooien. De verliezer in kwestie krijgt nu nog 1 laatste kans om in de beker van zijn tegenstander te gooien om het spel te redden. Lukt hem dit, dan gaat het spel door. Lukt hem dit niet, dan hebben we een winnaar.

Een aantal belangrijke regels en details:

- Elleboog moet achter de tafel blijven tijdens het werpen!
- Zodra het balletje botst op tafel mag je het wegslagen zodat het niet in je beker terecht komt
- Als een balletje botst en dan in een beker terecht komt mag je een extra beker naar keuze laten wegnemen
- Als je na je worp het balletje sneller kan oprapen dan je tegenstander mag je een trickshot doen
- Je mag de bekers van je tegenstander 1x herschikken naar een opstelling naar keuze
- Trickshot in een beker? Je mag een extra beker wegnemen!
- Als een balletje eerst een andere beker raakt voor hij in een 2<sup>e</sup> beker terecht komt moeten beide bekers weggenomen worden.

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- BIEEEERRR
- 10 plastic bekers met water/bier
- Pingpongbal
- Tafel



# CENTERPONG

## Startopstelling:

De bekertjes worden in het midden van de tafel gezet en gedeeltelijk gevuld. (er is geen vast aantal, maar hoe meer cups hoe langer het spel duurt). Twee spelers die tegenover elkaar aan de tafel staan krijgen een balletje en een leeg bekertje voor hen. Het leeg bekertje moet tegen de gevulde bekertjes staan!

### Wat heb je nodig?

- 3 of meer spelers
- Heel veel bekertjes
- BIEEERRR
- Tafel
- 2 pingpongballetjes

## How to play?

Iemand roept start en het spel is begonnen! De 2 personen met de lege bekertjes proberen zo snel mogelijk het balletje in de lege beker te laten botsen (het moet botsen!!!).

Balletje wordt van 1<sup>e</sup> keer erin gegooid → Je mag de beker aan willekeurig persoon doorgeven, maar niet aan de andere actieve persoon!!!

(Het slimste is om het aan diegene te geven die rechts staat van de andere actieve persoon)

Balletje wordt na meerdere keren proberen erin gegooid → Geef de beker door aan de persoon links van je

Botst het balletje perongeluk in 1 van de gevulde bekertjes → Drink deze leeg en zet deze op je toren van bekertjes

Wanneer een van de twee spelers die bezig is ingehaald wordt (dat wil zeggen de rechterbuurman is eerder klaar en kan de beker in de andere beker zetten) heeft diegene verloren. De verliezer geeft de beker aan de speler die direct tegenover hem aan tafel staat en neemt een nieuwe cup uit het midden, doet hier een adje mee begint hiermee opnieuw terwijl de tegenstander direct kan beginnen als de cup doorgegeven wordt.



# BLIKJE ROLLEN

## Startopstelling:

Maak de tafel vrij (of vloer, bij gebrek aan een deftige tafel), en verdeel deze in 6 vakken zoals op de foto.

## How to play:

Iedereen mag nu om te beurt met een blikje naar keuze (bier, natuurlijk), proberen om in 1 van de vakken te rollen. Je drinkt het aantal slokken dat bij dat vak hoort.

Laat een speler het blikje van de tafel rollen? Ad fundum!

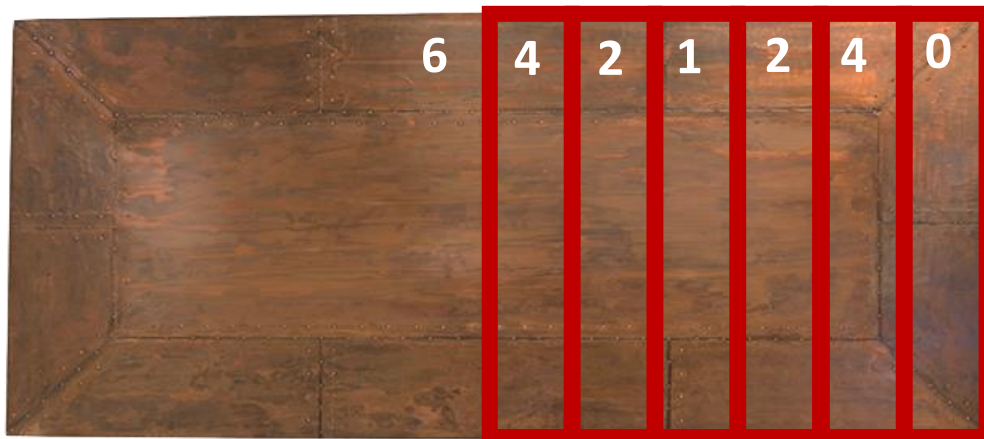
Nu is de beurt aan de volgende, enzovoort...

Schrijf ook telkens het aantal slokken op dat elke persoon moet nemen!

Het spel eindigt wanneer 1 persoon 25 "punten" (slokken) behaalt. Deze persoon sukt en doet een ad fundum extra.

De persoon die op dit moment het minste "punten" op zijn/haar naam heeft staan (en dus het beste gespeeld heeft) wint, en mag een af fundum extra uitdelen aan een persoon naar keuze.

- Wat heb je nodig?**
- 2 of meer spelers
  - Tafel
  - iets om vakken mee te maken
  - Blikje (bier)
  - Pen
  - BIEEEEEER



## SHOT-SHIFT

### Startopstelling:

Maak 5 vakjes naast elkaar op de tafel en zet het shotglaasje in het middelste vakje.

### How to play:

De 2 spelers zetten zich aan de uiteindes van de tafel, met elks een bekertje en een pingpongballetje voor zich.

Bij het startsignaal proberen ze allebei zo snel mogelijk het balletje in het bekertje te krijgen door het op tafel te botsen. Als dit lukt, mag de speler het shotglaasje 1 vakje opschuiven richting zijn/haar tegenspeler. Als deze op zijn beurt dan weer het balletje in de beker krijgt schuift het shotglaasje weer 1 vakje terug.

Zo loopt het spel verder tot het shotglaasje voorbij het laatste vakje geschoven wordt bij 1 van de spelers.

Deze speler moet het shotje nu drinken en zich voor de rest van de avond schamen voor zijn gebrek aan skills.

## DROWNING SHOT

### Startopstelling:

In het midden van de tafel staat een groot glas voor de helft gevuld met bier, met daarin een drijvend shotglaasje (deze opstelling is niet altijd even gemakkelijk om klaar te zetten, dus speel dit spel best op het begin van de avond, of laat je BOB de opstelling maken!)

### How to play:

De eerste speler neemt de fles sterke drank vast en probeert om minstens 1 druppel drank in het shotglaasje te gieten, zonder dat het glaasje in het bierglas zinkt.

Lukt dit, dan wordt de fles doorgegeven aan de volgende speler.

Lukt dit niet, dan drinkt hij het glas bier met de inhoud van het shotglaasje in 1 keer leeg en is het spel voorbij.

### Wat heb je nodig?

- 2 spelers
- iets om vakjes mee te maken
- Tafel
- Shotje
- 2 plastic bekens
- 2 pingpongballetjes

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- Groot bierglas
- Shotglaasje
- BIIIIIEER
- 1 fles sterke drank

# KOEN!

## How to play:

Hoe irritant is het als je rustig aan het sippen bent en er ineens een Koen aankomt? De struggles van het leven...

Elke speler heeft een pintje of shotglasje, zetten dit in het midden van de tafel en gaan verder boitten.

1 speler heeft een munt en als deze speler plotseling "KOEN!" roept moeten alle spelers zo snel mogelijk hun glas in het midden van de tafel leegdrinken en op de grond op hun buik gaan liggen.

De persoon die als laatste op zijn buik ligt moet nog 2 slokken extra drinken. Hierna wordt de munt doorgegeven totdat iedereen geweest.

### Wat heb je nodig?

- 4 of meer spelers
- BIEEEERRRR of shotjes
- Munt
- Grote tafel
- Schrik voor Koen

# VINGEREN

## Startopstelling

Zet een glas in het midden van de tafel, en iedereen legt 1 vinger op de rand van dit glas

Bedoeling: Juist aantal vingers dat op glas overblijft raden!

## How to play?

Je begint door iedereen één vinger op het drankje te laten leggen. Dan wordt er afgeteld en kun je kiezen om je vinger te laten liggen, of je vinger eraf te halen.

Telkens moet één persoon raden hoeveel vingers er nog op het glas blijven liggen (op het moment dat je je vinger kan optillen, zegt tegelijkertijd de persoon hoeveel vingers er overblijven).

Je hebt juist geraden → Je hoeft niet meer mee te doen, je bent safe

Je hebt fout geraden → Leg je vinger er al maar terug op xo

Diegene die als laatste overblijft legt een adje!

### Wat heb je nodig?

- Minstens 4 spelers
- Glas/beker
- You guessed it, BIER!



# 3-MAN

## How to play:

Elke speler gooit om te beurt met 1 dobbelsteen. De eerste persoon die een 3 gooit start het spel als 3-Man en doet een slok.

### Wat heb je nodig?

- 2 of meer spelers
- 2 dobbelstenen
- BIER.

Vanaf nu mag elke speler op zijn beurt beide dobbelstenen gooien, beginnende met de 3-Man. Afhankelijk van de worp zullen bepaalde mensen moeten drinken:

- 3** 3-Man neemt 2 slokken
- 6** Iedereen drinkt
- 7** De persoon rechts van de persoon aan de beurt drinkt 2 slokken
- 9** De persoon tegenover de persoon aan de beurt drinkt 2 slokken
- 11** De persoon links van de persoon aan de beurt drinkt 2 slokken

Ook bepaalde specifieke combinaties van worpen hebben een betekenis:

**4 en 1** De persoon die dit gooit is vanaf nu Thumb King (zie Circle of Death), totdat iemand anders deze combinatie opnieuw kan gooien

**Dubbel gegoid** De persoon aan de beurt mag een persoon kiezen die ook dubbel moet gooien.

Lukt dit, dan doet de persoon aan de beurt een ad fundum

Lukt dit niet, dan drinkt de gekozen persoon 2 slokken

Voel je vrij om zelf een hoop nieuwe regels te verzinnen voor bepaalde worpen en combinaties!

# BEER DIE

## Startopstelling

Maak de tafel vrij, en zorg dat je een beetje plaats rond de tafel hebt: het kan nogal fysiek worden.

Zet een beker op elke hoek van de tafel en ga dan per 2 achter een uiteinde van de tafel staan.

Beide teams rollen zo hoog mogelijk met een dobbelsteen om te beslissen wie er mag beginnen.

### **Wat heb je nodig?**

- Tafel
- Dobbelsteen
- 4 bekere
- BIEEER

## How to play

Het doel van Beer Die is om zo snel mogelijk **11 punten** te behalen.

Om te beurt mag elk team proberen om punten te scoren door **“Die Up!”** te roepen en de dobbelsteen minstens **2m** in de lucht te gooien en te laten landen op de tafel, aan de kant van de tegenstander.

Afhankelijk van hoe de dobbelsteen valt zijn er bepaalde punten te verdienen:

- Als de dobbelsteen de tafel raakt en er vervolgens afvalt **1 punt**
- Als de dobbelsteen een beker raakt en vervolgens van de tafel valt **2 punten**
- Als de dobbelsteen in de beker valt **3 punten**

(als een team een punt scoort krijgen ze de dobbelsteen terug en mogen ze opnieuw gooien)

De verdediger mag de dobbelsteen vangen met **1 hand** zodra deze de tafel heeft geraakt, zodat de dobbelsteen niet op de grond valt een een punt scoort.

Per **3 punten** die je tegenstander kan maken drink je je glas leeg.

Als een dobbelsteen op tafel valt en op een **5** terecht komt drinkt iedereen een adje!



# Rekinéa bordspel

## Startopstelling:

Begin alvast met het prachtige spelbord uit je pakket te nemen en open te leggen op tafel!

Elke speler kiest 1 pion, swag-points voor creativiteit!

### Wat heb je nodig?

- Bordspel
- Dobbelstenen
- Pionnen
- Bier, of course

## How to play:

Elke speler zet zijn pion op het start-vakje. De zatste persoon mag beginnen met dobbelen en zet zijn pion het juiste aantal vakjes vooruit.

Elk vakje heeft een bepaalde betekenis:

1. Iedereen met zwarte sokken drink
2. Drink een slok zonder je handen te gebruiken
3. Drink 2 slokken
4. Duimworstelen met de persoon links van je (verliezer drinkt!)
5. Neem een slok voor elke persoon in deze ruimte/omgeving met wie je ooit gemuuld hebt
6. Drink 3 slokken
7. Never have I ever
8. Pick a mate!
9. Alle meisjes drinken
10. Fuck Marry Kill
11. Ad fundum 😊
12. Drink 1 slok
13. Ik ga naar Djop en ik neem mee...
14. Ad fundum uitdelen
15. Alle jongens drinken
16. Wissel een kledingstuk met de persoon rechts van je
17. Praat vanaf nu met een chinees accent tot je op vakje 30 komt
18. Drink 2 slokken
19. Staarwedstrijd met de persoon links van je (verliezer drinkt)
20. Maak een regeltje!
21. Categorie: Noem om de beurt een naam van een TD op, degene die niet meer kan aanvullen drinkt!
22. Blad steen schaar (verliezer drinkt)
23. Doe een origineel adje
24. 2 minuten stilte, degene die praat of lacht drinkt
25. Doe een speler naar keuze na, degene die het juist raadt mag een slok uitdelen
26. Waterval
27. Maak een rijmpje, de groep beslist of het goed is. Slecht rijmpje gemaakt? Drinken!
28. Drink 1 slok
29. Deel 2 slokken uit
30. Praat vanaf nu met een Brits accent :p
31. Neurie een liedje naar keuze, de andere spelers raden: wie het juist raadt mag een slok uitdelen
32. Op de bus!



Verder zijn er nog een aantal belangrijke spelregels:

- Je kan het bord oneindig lang blijven rondgaan, iedere keer als je langs start komt krijg je 2 punten
- Alle gemaakte regels/opdrachten doorheen het spel (mates, accent,...) vervallen wanneer iemand langs start komt
- Je kan doorheen het spel punten sparen (zie vakjes)
- Houd je punten bij doorheen het spel!
- Als je 3 punten hebt mag je een adje uitdelen
- Als je -5 punten hebt moet je zelf een adje doen
- Als je op de slang komt moet je de slang volgen en vakjes terug gaan
- Als je op de ladder komt moet je hier naar boven klimmen
- Je mag NIET bij de ladder naar beneden klimmen
- Je mag NIET bij de staart van de slang naar boven klimmen
- Wild: Je mag je verplaatsen naar een vakje naar keuze
- Maak een groepsfoto wanneer je langs start komt (altijd leuk om de progressie van de avond vast te leggen 😊) en post deze online met de **#Rekinéa** !
- Er wordt 1 dobbelsteen gebruikt!

Have fun!



