



Het Grote P.S. Drankspellenboek

HET GROTE P.S.- DRANKSPELLENBOEK

‘WATER IS PAS LEKKER ALS HET DOOR DE BROUWERIJ IS GEWEEST’
LAURINE JONGE POERINK

‘NIKS RISKEREN, ALLES COMBINEREN’ EMMA DORENBOS

‘GEEN STRESS, MALIBUFLES’ MICHELLE VAN DER PLOEG

‘ÉÉN BIER IS GEEN BIER’ SACHA SCHULPEN

‘GEEN GEMIETER, ADT EEN LITER’ JENS LAMMERS

‘NOG MEER BIER DRINKEN’ SYLVAN SCHONEWILLE

MULTIMEDIACOMMISSIE SANTÉ ‘19-‘20

INLEIDING

BESTE P.S.-ERS,

MAANDAGAVOND IS COMMISSIEAVOND. OP DEZE AVOND WORDT ER GEGETEN, VERGADERD EN IS ER VAAK NOG RUIMTE VOOR EEN DRANKJE EN EEN SPELLETJE.

NOU JA DRANKJE EN SPELLETJE, WE KUNNEN GERUST ZEGGEN DAT BIJ MENIG COMMISSIE DE DRANK RIJKELIJK VLOEIT EN DE DOBBELS EN KAARTEN JE OM DE OREN VLIEGEN.

OM TE ZORGEN DAT ELKE COMMISSIEAVOND WAT VARIATIE KENT HEBBEN WIJ, DE MMC SANTÉ, EEN DRANKSPELLENBOEK GEMAAKT.

OP DEZE MANIER HOEFT GEEN ENKELE MAANDAGAVOND HETZELFDE TE ZIJN EN HOEFT NIEMAND ZICH TE VERVELEN OP EEN COMMISSIEAVOND.



INHOUDSOPGAVE



INLEIDING	3
INHOUDSOPGAVE	4
MMC SANTÉ.....	5
BESTUUR.....	6
ALMANAKCOMMISSIE	7
ALUMNICOMMISSIE	8
ARCHIEFCOMMISSIE	9
BEC	10
CARRIÈRE DAG	11
EIK, LEKKER BELANGERËIK	13
LOS, OPGELOST	16
MASTERCOMMISSIE	17
REDACTIE, PANORAMIX	18
REGELEMENTEN	19
SSS	20
STOF, BRANDSTOF	21
TOC	22
VAANDELDRAGERS	23

MMC SANTÉ



BALLETJE BLAZEN

BENODIGDHEDEN:

- FLESJES BIER VOL OF LEEG
- RIETJES
- PINGPONGBALLETJE
- OBSTAKELS



SPEELWIJZE:

VOOR DIT FANTASTISCHE SPEL WORDT ER EERST EEN ARENA GEBOUWD MET FLESJES BIER. DAARNA WORDEN ER OBSTRUCTIES IN DE ARENA GEZET EN WORDEN ER OPENINGEN GEMAAKT VOOR IEDERE SPELER. HET DOEL VAN DIT SPEL IS OM ERVOOR TE ZORGEN DAT ER NIET GESCOORD WORDT IN JOUW DOEL. DIT KAN VOORKOMEN WORDEN DOOR HEEL HARD DOOR HET RIETJE TE BLAZEN EN ZO DE PINGPONGBAL VER WEG VAN JOUW GOAL TE HOUDEN. DE SPELER DIE HELAAS TOCH EEN DOELPUNT OM DE OREN KRIJGT, ZAL HIERVOOR OP EEN PASSENDE MANIER GESTRAFT WORDEN: ER MOET GEDRONKEN WORDEN. ER ZIJN VERSCHILLENDE NIVEAUS OM DIT SPEL TE SPELEN. ZO GAAT HET BIJ HET AMATEUR BELLETJE BLAZEN OM EEN SLOK PER DOELPUNT, TERWIJL ER BIJ DE CHAMPIONS LEAGUE WORDT GESPEELD OM EEN ADT. DIT NIVEAU IS DAAROM OOK ALLEEN VOOR DE PROFESSIONALS ONDER ONS. DE ECHTE PRO'S SPELEN OOK MET EEN HALVE ADT PER ONGEVALLEN OBSTAKEL.

DIT SPEL KAN IN PRINCIPE WORDEN GEDAAN MET ELK DRANKJE NAAR KEUZE. LET WEL OP HET NIVEAU EN DE STERKTE VAN DE DRANK, ANDERS ZAL JE HELAAS GEWISSELD MOETEN WORDEN AAN HET EINDE VAN DE AVOND.

DIT SPEL GARANDEERT VEEL PLEZIER TIJDENS DE COMMISSIEAVOND EN WIJ HOPEN DAT JULLIE ER OOK VEEL LEUKE AVONDJES MEE MOGEN BELEVEN!

KUSJES,

MMC SANTÉ '19-'20

BESTUUR

OMGEKEERD VERSTOPPERTJE

BENODIGDHEDEN:

- EEN FLES 1,5 L HOOGHOUDT JONGE DUBBELE GRAANJenever
- 2 TOT 3 DRIE FLESSEN 1,5L FANTA CASSIS
- GENOEG RUIMTE EN PLEKKEN OM TE VERSTOPPEN
- SPEL KAN VANAF 3 MENSEN GESPEELD WORDEN

SPELREGELS EN UITLEG:

- MIX DE DRANK NAAR WENS MET DE CASSIS
- KIES IEMAND DIE ZICH MET DE FLES MAG GAAN VERSTOPPEN
- WANNEER DEZE PERSOON VERSTOPT IS BELT HIJ/ZIJ IEMAND VAN DE ZOEKPLOEG OP
- OP HET MOMENT DAT DEZE PERSOON IS GEBELD MAG IEDEREEN BEGINNEN MET ZOEKEN
- WANNEER IEMAND DE VERSTOPTE PERSOON VINDT MAG HIJ/ZIJ ERBIJ KOMEN ZITTEN, VANAF DAN MAG DE FLES WORDEN OPENGEDRAAID EN MAG ER WORDEN GEDRONKEN

HET SPEL IS AFGELOPEN WANNEER:

- DE VERSTOPTE PERSOON DOOR IEDEREEN GEVONDEN IS
- DE VERSTOPTE PERSOON SAMEN MET DE PERSONEN DIE HEM/HAAR GEVONDEN HEBBEN DE FLES HELEMAAL OP HEEFT GEDRONKEN EN NAAR HET VERZAMELPUNT ZIJN GELOPEN

DEGENE DIE DE VERSTOPTE PERSOON ALS EERST HEEFT GEVONDEN MAG DE VOLGENDE RONDE VERSTOPPEN.

LIEFS,
HET 138E BESTUUR



ALMANAKCOMMISSIE

STRESSPONG

BENODIGDHEDEN:

- BEERPONG CUPS
- 2 PINGPONGBALLEN
- GROTE TAFEL
- ALCOHOL
- JEZELF EN VRIENDEN

SPEELWIJZE:

HET SPEL BESTAAT UIT MEERDERE BEERPONGCUPS OF GEWONE BEKERTJES, DIE JE TEGEN ELKAAR AAN ZET IN HET MIDDEN VAN DE TAFEL. DE CUPS WORDEN ALLEMAAL GEVULD

MET ALCOHOL. DE SPELERS TEGENOVER ELKAAR HEBBEN EEN PINGPONGBALLETJE EN STARTEN HET SPEL DOOR HET BALLETJE VIA EEN STUIT IN DE CUP TE KRIJGEN. ALS DIT LUKT MAG HET BALLETJE EN DE STAPEL BEKERS DOORGEGEVEN WORDEN AAN DE LINKERBUURMAN. ALS JE WORDT INGEHAALD DOOR DE RECHTERBUURMAN HEB JE VERLOREN. DE VERLIEZER DRINKT EEN CUP LEEG EN HET SPEL BEGINT WEER VAN VOREN AF AAN.

LIEFS,
DE ALMANAKCOMMISSIE



ALUMNICOMMISSIE

DUIKBOTEN



BENODIGDHEDEN:

- GLAS
- SHOTGLAASJE
- BIER



SPEELWIJZE:

HET GROTE GLAS WORDT GEVULD MET HET BIER EN HET SHOTGLAASJE WORDT ER ZO IN GEPLAATST DAT HET BLIJFT DRIJVEN (SOMS IS EEN KLEIN BODEMPJE BIER NODIG OM HET RECHTOP TE LATEN DRIJVEN). VERVOLGENS WORDT ER DOOR DE BEGINSPELER EEN HOEVEELHEID BIER IN GESCHONKEN. DE BEURT GAAT MET DE KLOK MEE VERDER TOTDAT IEMAND DE DUKBOOT LAAT ZINKEN.

- DE STRAAL WAARMEE GESCHONKEN WORDT MOET ONONDERBROKEN ZIJN. WANNEER DE STRAAL WEL ONDERBROKEN WORDT, MOET DE SPELER NOG EEN SCHEUT ERBIJ DOEN.
- DE STRAAL MOET GEHEEL IN DE DUKBOOT GESCHONKEN WORDEN, DUS KNOEI ER NIET NAAST.
- WANNEER DE DUKBOOT ZINKT DOOR HET AANRAKEN OF STOTEN VAN DE TAFEL DRINKT DEGENE DIE DIT VEROOorzaakte HET GLAS LEEG.
- NA HET SCHENKEN MOET DE DUKBOOT MINSTENS 5 SECONDEN BLIJVEN DRIJVEN, ALS HIJ DAARNA NOG WEL ZINKT IS DE STRAF (HET DRANKJE) VOOR DE EERSTVOLGENDE SPELER.

WANNEER EEN SPELER DE DUKBOOT LAAT ZINKEN DOOR HEM TE VOL TE SCHENKEN OF DOOR DE TAFEL AAN TE STOTEN, DRINKT HIJ HET GROTE GLAS IN Z'N GEHEEL LEEG.

GROETJES,
DE ALUMNICOMMISSIE

ARCHIEFCOMMISSIE

FLUNKYBALL



BENODIGDHEDEN:

- **1,5 L FLES** (DEELS GEVULD MET WATER OF ANDERE VLOEISTOF)
- **1 (VOET)BAL**
- **PER DEELNEMER EEN VOL BIERTJE**

DOEL VAN HET SPEL:

ALS TEAM HET EERSTE JE BIER OP HEBBEN!



SPEELWIJZE:

- **MAAK 2 TEAMS** (DEZE HOEVEN NIET GELIJK TE ZIJN) DIE ONGEVEER **10 METER** (MAG VERDER OF MINDER VER) TEGENOVER ELKAAR GAAN STAAN.
- **ZET DE ANDERHALVE LITERFLES** IN HET MIDDEN TUSSEN DE TEAMS IN.
- **DE TEAMS PROBEREN OM DE BEURT MET DE BAL DE ANDERHALVE LITERFLES OM TE GOOIEN.** HIERBIJ MOET DE SPELER MET BEIDE VOETEN ACHTER ZIJN BIERTJE BLIJVEN STAAN.
- **PER WORP WORDT ÉÉN SPELER UITGEKOZEN** DIE DE BAL GOOIT EN ÉÉN SPELER (VAN HET ANDERE TEAM) DIE DE BAL OPHAALT. DIT WISSELT ELKE WORP, ZODAT IEDEREEN EVEN VAAK DE BAL GOOIT EN DE BAL OPHAALT.
- **WANNEER EEN SPELER DE 1,5 L FLES OMGOOIT,** HAALT DE UITGEKOZEN SPELER VAN HET ANDERE TEAM DE BAL OP EN ZET DE FLES OVEREIND OP DE OORSPRONKELIJKE PLEK MET DE BAL IN DE HAND. HIJ/ ZIJ ROEPT DUIDELIJK **'STOP'** ZODRA DE FLES RECHT STAAT. HET IS BELANGRIJK DAT ALLEEN DE UITGEKOZEN SPELER DE BAL OPHAALT, DE REST VAN HET TEAM KIJKT TOE/ MOEDIGT AAN.
- **ONDERTUSSEN KAN HET TEAM VAN DE SPELER DIE DE FLES HEEFT OMGEGOOID ZIJN BIERTJE GAAN LEEGDRINKEN.** ZE MOETEN ECHTER METEEN STOPPEN MET DRINKEN WANNEER **'STOP'** WORDT GEZEGD.
- **DE RENNER VAN HET NIET GOOIENDE TEAM MAG PAS RENNEN ALS DE BAL DE FLES HEEFT GERAAKT OF ALS DE BAL BIJ EEN MISLUKTE WORP DE FLES HEEFT GEPASSEERD.** HIJ/ ZIJ MAG DUS NIET TE VROEG RENNEN.
- **ALS IEMAND ZIJN BIERTJE OP HEEFT,** HOUDT HIJ/ ZIJ DEZE OMGEKEERD BOVEN ZIJN HOOFD, ZODAT DUIDELIJK WORDT DAT HET BIERTJE DAADWERKELIJK OP IS. MOCHT DIT NIET ZO ZIJN, DAN TRAKTEERT DEZE PERSOON ZICHZELF OP EEN BIERDOUCHE.
- **HET KAN GEBEUREN DAT EEN BIERTJE (PER ONGELUK) OMVALT,** BIJVOORBEELD DOORDAT DE BAL ER TEGENAAN KOMT OF DOORDAT HET BIERTJE WORDT OMGESCHOPT. DE PERSOON VAN WIE HET BIERTJE IS MOET DEZE HELEMAAL LEEGDRINKEN (MAAKT NIET UIT HOE VOL HET BIERTJE NOG IS) EN EEN NIEUW BIERTJE PAKKEN VOOR HET SPEL. ZORG DUS DAT JE BIERTJE NIET OMVALT!
- **WANNEER IEDEREEN VAN HETZELFDE TEAM ZIJN/ HAAR BIERTJE OP HEEFT,** IS HET SPEL AFGELOPEN. DIT TEAM HEEFT GEWONNEN.
- **DE VERLIEZERS MOETEN UITERAARD ALSNOG HUN BIERTJE (IN ÉÉN KEER) LEEGDRINKEN!**

LIEFS,

DE ARCHIEFCOMMISSIE

BEC, BEC GEB

BOERENBRIDGE MET DE BEC

BENODIGDHEDEN:

- TWEE KAARTSPELLEN

SPEELWIJZE:

VOOR BOERENBRIDGE ZIJN TWEE KAARTSPELLEN NODIG. EEN KAARTSPEL OM BOERENBRIDGE TE SPELEN, EEN ANDER KAARTSPEL OM DE TROEF TE BEPALEN.

BIJ BOERENBRIDGE WORDEN ER 17 RONDEN GESPEELD. WIE DE MEESTE RONDEN GOED VOORSPELD HEEFT HOEVEEL SLAGEN HIJ GAAT WINNEN, WINT HET SPEL. DE EERSTE RONDEN WORDT ER MET ÉÉN KAART GESPEELD, DE TWEEDE RONDE TWEE ETC., TOT EN MET RONDE ACHT.

SPELVERLOOP:

HET DOEL VAN HET SPEL IS OM IEDERE RONDE GOED TE VOORSPELLEN HOEVEEL SLAGEN JE GAAT WINNEN. ER WORDEN ZEVENTIEN RONDEN GESPEELD. IN DE EERSTE WORDT ER MET ÉÉN KAART GESPEELD, IN DE TWEEDE RONDE TWEE, DIT GAAT DOOR TOT EN MET RONDE ACHT. RONDE ACHT EN NEGEN WORDEN BEIDE MET ACHT KAARTEN GESPEELD, ECHTER WORDT IN RONDE 9 ZONDER TROEF GESPEELD. VANAF RONDE TIEN TOT EN MET RONDE 17 WORDT ER IEDERE RONDE MET EEN KAART MINDER GESPEELD.

DE SPEELRONDE BEGINT MET HET DELEN VAN HET AANTAL KAARTEN WAARMEE DEZE RONDE GESPEELD WORDT. HIERNA WORDT DE TROEFKAART OMGEDRAAID, DEZE KOMT UIT HETZELFDE PAKJE KAARTEN ALS DE KAARTEN DIE WORDEN GEDEELD. NADAT DIT IS GEDAAN EN DE SPELERS HUN KAARTEN HEBBEN GEZIEN, GAAN DE SPELERS VOORSPELLEN HOEVEEL SLAGEN ZE GAAN WINNEN. DIT MOET TEGELIJK GEZEGD WORDEN (OF BLIND WORDEN GENOTEERD).

SLAGRONDE:

DE EERSTE KEER WORDT ER EEN SPELER GEKOZEN DIE MAG BEGINNEN. DE VOLGENDE RONDE MAG DE SPELER DIE DE VORIGE SLAG BEHAALDE ALS EERSTE UITKOMEN. JE WINT EEN SLAG ALS JE DE HOOGST UITGEKOMEN KAART SPEELT, OF DE HOOGSTE TROEFKAART (DE HOOGSTE TROEFKAART IN DE RONDE WINT ALTIJD). DE SPELER IS VERPLICHT OM DE SPELER DIE ALS EERSTE UITKOMT TE VOLGEN. KAN HIJ NIET VOLGEN, DAN MAG HIJ EEN TROEFKAART SPELEN OM EEN SLAG TE WINNEN.

PUNTENTELLING:

JUISTE VOORSPELLING: HEB JE NA HET EINDE VAN EEN RONDE DE JUISTE VOORSPELLING, DAN KRIJG JE 5 PUNTEN. VOOR IEDERE SLAG DIE JE HEBT GEWONNEN KRIJG JE EEN EXTRA PUNT.

ONJUISTE VOORSPELLING: IS JE VOORSPELLING INCORRECT, DAN HEB JE EEN MINPUNT PER AANTAL DAT JE ER NAAST ZAT. WAS JE VOORSPELLING DAT JE 7 SLAGEN ZOU WINNEN, MAAR HEB JE ER MAAR 2? DAN HEB JE 5 MINPUNTEN.

LIEFS,
DE BEC



CARRIÈREDAGCOMMISSIE



RAMEN

BENODIGDHEDEN:

- SPELKAARTEN
- DRANK
- MINIMAAL 2 SPELERS

SPEELWIJZE:

- LEG DE KAARTEN NEER ZOALS TE ZIEN IS OP DE FOTO.
- DE KAARTEN OP DE HOEKEN LIGGEN OPEN EN DIT ZIJN DE BEGINPUNTEN, VANAF HIER KUN JE RADEN OF DE NAASTGELEGEN KAARTEN 'HOGER' OF 'LAGER' ZIJN DAN DE BEGINKAART. ALS JE VERDER IN HET SPEL EEN DICHTTE KAART TUSSEN TWEE OPEN KAARTEN HEBT LIGGEN, DAN MOET JE 'BINNEN' OF 'BUITEN' KIEZEN.
- HEB JE HET GOED GERADEN, DAN MAG JE DE BEURT DOORGEVEN AAN DE VOLGENDE. JE MAG OOK DOORGAAN MET RADEN, OM HET DE VOLGENDE MOEILIJKEER TE MAKEN.
- HEB JE HET FOUT, DAN TEL JE DE FOUTE KAART EN HET AANTAL KAARTEN DAT OPEN NAAST JOUW FOUTGERADEN KAART LIGT. HEB JE DOELPAAL, DAN GELDT DIT ALS EEN VERDUBBELAAR. DE KAARTEN DIE NAAST JOUW FOUT GERADEN KAART LIGGEN EN JOUW FOUT GERADEN KAART, WORDEN VERVANGEN DOOR NIEUWE KAARTEN DIE DICT LIGGEN. (DE KAART OP DE HOEK WORDT OPEN GELEGD)
- JOUW FOUTE KAART EN HET AANTAL NAASTGELEGEN OPEN KAARTEN IS HET AANTAL SLOKKEN DAT JE MOET NEMEN. HIER GELDT: 10 SLOKKEN IS EEN RIETADT.
- ALS ALLE KAARTEN OPEN LIGGEN EN DE SPELER HAD DE LAATSTE KAART GOED, DAN MAG DIEGENE 2 RIETADTEN UITDELEN. HEEFT DE SPELER DE LAATSTE KAART FOUT, DAN GELDT DE REGEL 4 VAN DEZESPELUITLEG. MOGE HET BIER RIJKELIJK VLOEIEN!



LIEFS,

DE CARRIÈREDAGCOMMISSIE

DIES

VIERKANTEN

BENODIGDHEDEN:

- SPELKAARTEN
- BIERTJES OF EEN ANDERE DRANK

SPEELWIJZE:

LEG EEN AANTAL KAARTEN GESLOTEN NEER IN EEN VIERKANT, WAARBIJ DE VIER HOEKEN OPEN ZIJN.

DE EERSTE SPELER KIEST EEN VAN DE KAARTEN NAAST DE OPEN KAART EN GOKT OF DEZE HOGER OF LAGER IS DAN DE OPEN KAART, ZONDER DE DICHTTE KAART TE BEKIJKEN.

DE DICHTTE KAART WORDT OPGEDRAAID, IS HET GOED DAN MAG JE NOG EEN KEER OF JE KAN DE BEURT DOORGEVEN. IS HET FOUT DAN WORDT HET AANTAL OPEN KAARTEN VANAF DE GEKOZEN KAART IN SLOKKEN GEDRONKEN.

DE "GEDRONKEN" KAARTEN WORDEN VERVANGEN DOOR NIEUWE KAARTEN EN DE SPELER DIE HET FOUT HAD BEGINT OPNIEUW.

LIEFS,
DE DIES



A group of six students, three boys and three girls, are posing for a photo. They are all wearing red polo shirts with a crest on the left chest. Three students are standing in the back row, and three are sitting or kneeling in the front row. They are in front of a brick building with white-framed windows. A blue sign with the number '1' is visible in the background.

BENODIGDHEDEN:

-

DE EERSTE DEALER WORDT WILLEKEURIG GEKOZEN (VOOR HET VOLGENDE POTJE GELDT DAT DE VERLIEZER BEGINT). DE EERSTE DEALER SCHUIFT HET PAKJE KAARTEN. DE EERSTE SPELER LINKS NAAST DE DEALER NOEMT EEN WAARDE VAN EEN KAART VAN 2 TOT AAS (7 EN 8 MOGEN DE EERSTE KEER NIET GEKOZEN WORDEN). DE DEALER BEKIJKT ALS ENIGE DE BOVENSTE KAART VAN DE STAPEL. WANNEER DE SPELER DE JUISTE KAART NOEMDE, WORDT DEZE OPEN OP DE TAFEL GELEGD. ZO NIET GEEFT DE DEALER AAN OF DE KAART HOGER OF LAGER DAN DE GENOEMDE KAART VAN DE SPELER LINKS VAN HEM/HAAR IS. DE SPELER MAG EEN TWEEDE KEER RADEN. HIERNA WORDT DE KAART ONTHULD EN OP TAFEL GELEGD. DE KAARTEN OP TAFEL WORDEN OP VOLGORDE VAN LAAG NAAR HOOG GESORTEERD ZODAT IEDEREEN KAN ZIEN WELKE KAARTEN UIT HET SPEL ZIJN. WANNEER ALLE 4 DE SOORTEN VAN ÉÉN KAART OP TAFEL LIGT WORDT DIT STAPELTJE OMGEDRAAID EN ZIT HIJ 'DICHT'. DE DEALER MAG HET PAKJE KAARTEN DOORGEVEN NAAR DE VOLGENDE DEALER WANNEER DE JUISTE KAART DOOR DE DRIE OPEENVOLGENDE SPELERS NIET GERADEN WORDT, DE DEALER SCHUIFT ALTIJD 1 PLAATS NAAR LINKS OP. DE NIEUWE DEALER GAAT VERDER MET DE SPELER DIE ALS VOLGT AAN DE BEURT ZOU ZIJN GEWEEST BIJ DE OUDE DEALER.

- **WANNEER DE SPELER IN DE EERSTE BEURT DE JUISTE KAART RAADT, DRINKT DE DEALER 2 SLOKKEN.**
- **WANNEER DE SPELER IN DE TWEEDE BEURT DE JUISTE KAART RAADT, DRINKT DE DEALER 1 SLOK.**
- **WANNEER DE SPELER DE KAART NIET RAADT, DRINKT DE SPELER 1 SLOK.**

(DIT KAN NATUURLIJK ALTIJD VERDUBBELD WORDEN ALS ER DIE AVOND MEER GEDRONKEN MOET WORDEN).

**LIEFS,
LEKKER BELANGREIK**

JAK, KORTJAKJE

HIGHWAY TO JAK



BENODIGDHEDEN:

- DRANK
- SPEELKAARTEN



SPEELWIJZE:

IN HET MIDDEN VAN DE TAFEL WORDT EEN KAART OP DE KOP NEERGELEGD. HIERAAN WORDEN AANSLUITEND 4 KAARTEN IN DE RICHTING VAN IEDERE PERSOON GELEGD, OOK DEZE KAARTEN LIGGEN OP DE KOP. VERVOLGENS BEGINT DE EERSTE SPELER MET HET GOKKEN OF ZIJN OF HAAR EERSTE KAART IN DE RIJ, HOGER OF LAGER IS. INDIEN GOED, MAG DEZE DOOR NAAR DE VOLGENDE KAART, ETC. INDIEN DE MIDDELSTE KAART WORDT BEREIKT, EN CORRECT GERADEN, DRINKT IEDEREEN 2 SLOKKEN. VERVOLGENS KAN DE SPELER EEN RICHTING KIEZEN VAN EEN ANDERE SPELER. WANNEER EEN SPELER NIET ZIJN VOLLEDIGE WEG "OPEN" HEEFT GESPEELD KAN HET SOMS HANDIG ZIJN OM EEN ROUTE TE KIEZEN RICHTING EEN SPELER DIE DIT AL WEL HEEFT GEDAAN. WANNEER EEN SPELER HET EINDE VAN ANDERMANS RIJ WEET TE BEREIKEN TREKT DE PERSOON WIENS RICHTING KAARTEN IS UITGESPEELD EEN ADT! INDIEN HIJ/ZIJ HET BIJ EEN BEPAALDE KAART FOUT HEEFT, DRINKT HIJ/ZIJ HET AANTAL KAARTEN DAT VAN ZIJN ROUTE TOT DE FOUT GESCHATTE KAART. TENZIJ, DIT NATUURLIJK EEN DOELPAAL (ZELFDE KAART) BLIJKT TE ZIJN, DAN TREKT HIJ HET DUBBELE AANTAL!

HIERBIJ HOREN NATUURLIJK VEEL MOOIE GOUDGELE RAKKERS! VEEL SPEL PLEZIER.

LIEFS,

DE GROTE SPELERS VAN HET JAK

KASCO

3-MANNEN



BENODIGDHEDEN:

- DRANK
- 2 DOBBELSTENEN



SPEELWIJZE:

ALS OUD-QUAESTOREN IS ER NATUURLIJK MAAR ÉÉN SPEL DAT ONZE FUNCTIE EER AAN DOET: 3-MANNEN. DIT IS EEN DOBBELSPEL WAARBIJ AFHANKELIJK VAN DE WORP ER GEDRONKEN MOET WORDEN:

- 2 EN 1 --> JE WORDT DE 3-MAN EN ZAL ALTIJD MOETEN DRINKEN ALS ER EEN 3 WORDT GEWORPEN.
- TOTAAL VAN DE DOBBELS = 7 --> PERSOON RECHTS VAN JE DRINKT.
- TOTAAL VAN DE DOBBELS = 8 --> WERPENDE PERSOON DRINKT ZELF.
- TOTAAL VAN DE DOBBELS = 9 --> PERSOON LINKS VAN JE DRINKT.

BEIDE DOBBELS HEBBEN EVENVEEL OGEN (HONDERDTAL BIJ MEXXEN) --> AANTAL HONDERDTALLEN IN SLOKKEN UITDELEN (BEHALVE AAN DE DRIEMAN). VEEL DRINKPLEZIER!

GROETJES,
KASCO

LOS, OPGELOST

TIC TAC TOE DRINKSPEL



BENODIGDHEDEN:

- 10 BIERPONGBEKERS
- TAPE OM HET TIC-TAC-TEENVELD OP DE TAFEL TE MAKEN
- EEN MARKER OM CIRKELS EN KRUISJES TE TEKENEN AAN DE ONDERKANT VAN DE CUPS
- JE EIGEN DRANKJE! (SHOTS, BIER, FRISDRANK ETC.)



WE WILLEN JE EEN HEEL EENVOUDIG EN SPANNEND SPEL UITLEGGEN; HET TIC TAC TOE DRINKSPEL!

IEDEREEN KENT HET SIMPELE SPELLETJE TIC TAC TOE IN HET NEDERLANDS; BOTER, KAAS EN EIEREN MAAR WEET DAT WE ER EEN LEUKE DRAAI AAN GEVEN OM DIT SPEL NOG LEUKER TE MAKEN!

SPEELWIJZE:

- **MAAK EERST HET VELD, ZOALS OP DE FOTO TE ZIEN MET TAPE EN MARKEER DE BIERPONGBEKERS. VUL DE BEKERS MET EEN DRANKJE.**
- **MAAK NU TWEE TEAMS, ÉÉN TEAM HEEFT DE CUPS MET DE CIRKELS EN HET ANDERE TEAM HEEFT DE CUPS MET DE KRUISJES.**

LATEN WE BEGINNEN! DE EERSTE SPELER VAN ELK TEAM BEGINT, HIJ/ZIJ MOET ZO SNEL MOGELIJK DE BIERPONGBEKER DRINKEN TOTDAT DEZE LEEG IS. NU MOET JE DE BEKER OMDRAAIEN ZODAT DE BEKER ONDERSTEBOVEN OP TAFEL LIGT, JE MOET DIT HEEL SNEL DOEN ANDERS VERLIES JE HET SPEL! WANNEER JE DIT HEBT GEDAAN, KUN JE DE BEKER IN HET VELD VAN DE TIC-TAC-TEEN PLAATSEN. WANNEER JE DE BEKER ERGENS IN HET VELD PLAATST, KAN JE TEAMGENOOT BEGINNEN MET HET DRINKEN VAN NOG EEN BIERPONGBEKER EN DE BEKER OMDRAAIEN ALS DEZE LEEG IS EN IN HET VELD PLAATSEN. HET WINNENDE TEAM IS HET TEAM DAT DE EERSTE 3 CIRKELS OF KRUISJES OP RIJ HEEFT BEREIKT.

JE KUNT VAN DIT SPEL EEN TOERNOOI MAKEN EN DE VERLIEZER MOET EEN GRAPPIGE UITDAGING DOEN.

WE WENSEN JE VEEL PLEZIER EN SUCCES!

**KUSJES,
OPGELOST**

MASTERCOMMISSIE

HET TAFELSPEL

BENODIGDHEDEN

- LACK TAFEL (IKEA)
- WATERVASTE VERF
- PIONNEN
- DOBBELSTEEN
- SHOTGLAASJES
- KEUKEN MET SPECERIJEN
- WODKA

SPELUITLEG

- WANNEER JE DIT SPEL MET VEEL PERSONEN SPELT, IS HET MOGELIJK OM DE SPELERS IN TEAMS OP TE DELEN
- BEGIN BIJ START
- DEGENE MET HET HOOGSTE AANTAL OGEN MAG BEGINNEN
- LOS DE REBUSSEN OP HET VAKJE OP EN VOER DE OPDRACHTEN UIT
- WIE HET EERST BIJ HET EINDE IS HEEFT HET SPEL GEWONNEN

UITLEG ALLE VAKJES

- | | | |
|---------------------------------------|-------------------------|---------------------|
| 1. VIER STAPPEN VOORUIT | 15. REGEL VERZINNEN | 29. FLESJE DRAAIEN |
| 2. DRINKBUDDY | 16. ADTJE VOOR DE SFEER | 30. LAPDANCE |
| 3. RIDDER = BIJ EVEN GETALLEN DRINKEN | 17. MAZZELPIK | 31. ZEEDIERENSPEL |
| 4. IN JE EENTJE EEN SHOTGUN TREKKEN | 18. ADTJE | 32. NINJA SPEL |
| 5. WODKAVERSUS WATER | 19. BEST DANCE MOVE | 33. MANNEN DRINKEN |
| 6. VERBODEN WOORD | 20. TERUG DOBBELEN | 34. DAMES DRINKEN |
| 7. REGEL VERZINNEN | 21. VIKINGEN | 35. VIJFEN |
| 8. WIE IS DE GEKSTE? | 22. TAFEL LEEG | 36. SPIDERMAN |
| 9. HUTS (=PROOST) | 23. REGEL VERZINNEN | 37. WAT IS DE KANS? |
| 10. GOOI WATER OVER IEMAND | 24. NEVER HAVE I EVER | 38. RIETADT |
| 11. DOBBEL NOG EEN KEER | 25. GUNSLINGER | 39. KEUKENSHOT |
| 12. BED, WED, DEAD? | 26. DOORFLUISTEREN | 40. MOSSELMAN |
| 13. SNAKE EYES | 27. GROEPSFOTO | 41. BUSSEN |
| 14. BODY SHOT | 28. ADTJE TREKKEN | 42. TERUG NAAR HUTS |

LIEFS,

DE MASTERCOMMISSIE



REDACTIE, PANORAMIX



HET A-RELAXTE TELSPEL

BENODIGDHEDEN:

- DRANK
- MINIMAAL 2 SPELERS



SPEELWIJZE:

JE TELT MET DE GROEP STEEDS VAN 1 TOT EN MET 21, HIERBIJ IS 7 IEDERE KEER 14 EN 14 IS 7. ZODRA DE HELE RONDE GOED IS UITGEVOERD MAG DE PERSOON BIJ WIE DE RONDE EINDIGT EEN REGEL BEDENKEN, DIT KAN VAN ALLES ZIJN EN MAG NATUURLIJK OOK VOOR ÉÉN IEMAND GELDEN. DAARNA BEGIN JE WEER OPNIEUW MET TELLEN VAN 1 TOT EN MET 21 EN ZO GAAT HET STEEDS DOOR. DEGENE DIE EEN FOUT MAAKT, MOET DRINKEN (OF WIE EEN GETAL ZEGT WAARBIJ EEN REGEL IS BEDACHT DAT ER GEDRONKEN MOET WORDEN). ALS ER EEN FOUT IS GEMAAKT BEGIN JE OPNIEUW BIJ 1 MET TELLEN. HET BESTE DRANKJE WAARMEE JE DIT KUNT DRINKEN IS NATUURLIJK BIER VOOR DE MOGELIJKE RIETADTEN, DE BESTE BIEROPTIE IS KLOK WANT DE DRANK VLOEIT RIJKELIJK DUS HOUD HET GOEDKOOP.

LIEFS,

REDACTIECOMMISSIE '19-'20 "PANORAMIX"

REGLEMENTENCOMMISSIE

DE GROTE ESTAFETTE

BENODIGDHEDEN:

- 6 SPELERS EN EEN SCHEIDS
- KANNETJE MET DRANK



SPEELWIJZE:

ONDANKS HET FEIT DAT NIET ALLE LEDEN VAN DE REGCO MEER STUDEREN, EN ER HIERDOOR NIET ZO VAAK MEER GEDRONKEN WORD, IS ER EEN SPEL WAAR WE ERG GEPASSIONEERD OVER ZIJN. HET SPEL KOMT HET BESTE TOT ZIJN RECHT VAN 10 TOT 11 IN "HET VAATJE" WANT ER IS RUIMTE NODIG.

OM DE GROTE ESTAFETTE TE STARTEN MOETEN ER TWEE TEAMS VAN IEDER DRIE SPELERS WORDEN GEVORMD. ELK TEAM MOET EEN "KANNETJE" KIEZEN, HIER WORDEN SHOTJES VAN GEMAAKT EN DIT WORD OP DE BAR GEZET. HET TEAM GAAT DAN OP HET OPSTAPJE IN "HET VAATJE" STAAN EN HET SPEL KAN BEGINNEN. ÉÉN VOOR ÉÉN RENT EEN SPELER NAAR DE BAR EN NEEMT EEN SHOT WAARNA JE TERUG RENT EN JE TEAMGENOOT NAAR DE BAR MAG RENNEN OM TE SHOTTEN. HET SPEL GAAT DOOR TOTDAT ER GEEN SHOTS MEER OVER ZIJN, HET TEAM DAT DIT HET SNELSTE PRESTEERT HEEFT GEWONNEN.

REGELS:

- HET SPEL START PAS ALS DE SCHEIDS VAN DRIE TOT EEN HEEFT GETELD
- DE SPELERS MOGEN PAS BEGINNEN MET RENNEN NAAR DE BAR ALS DE VORIGE SPELER ZE HEEFT AANGETIKT, DIT GELDT NATUURLIJK NIET VOOR DE EERSTE SPELER
- DE SHOT MOET GEDRONKEN WORDEN EN LEEG WORDEN TERUGGEZET
- HINDEREN VAN DE TEGENSTANDER IS VERBODEN

WE HOPEN DAT IEDEREEN KAN GENIETEN VAN "DE GROTE ESTAFETTE". DE REGCO IS ALTIJD KLAAR VOOR EEN POTJE, ALS JE DURFT TENMINSTE.

LIEFS,

REGELEMENTEN COMMISSIE



SSS

HINTSSS

BENODIGDHEDEN:

- PAN/ KOM
- PAPIER
- TIMER (ZANDLOPER OF MOBIEL)

SPEELWIJZE:

Iedereen schrijft 4 voorwerpen of personen op kleine papiertjes (moet uit te beelden zijn, maar niet te makkelijk).

Elk team (2-3 personen) krijgt 30 seconden om een ronde uit te voeren. Na de 30 seconden is een ander team aan de beurt, tot de pan leeg is. Als de pan leeg is, kan de tweede ronde starten.

Eerste ronde: omschrijven (geen vertalingen gebruiken, geen delen van het woord zeggen)

Een speler van het team probeert het woord zo goed mogelijk uit te leggen voor de andere in het team. Probeer zoveel mogelijk kaartjes te raden en dan de punten (kaartjes) per team noteren.

Tweede ronde: uitbeelden (niet praten, niet wijzen)

Een speler van het team probeert het woord zo goed mogelijk uit te beelden voor de andere in het team. Probeer zoveel mogelijk kaartjes te raden. Als je praat of wijst naar hetgeen wat op je briefje staat, glas leeg trekken, briefje terug gooien en een nieuwe pakken.

Derde ronde: 1 woord

Een speler van het team probeert het woord zo goed mogelijk uit te leggen door middel van het zeggen van 1 woord. Er mogen niet meer woorden gebruikt worden. Als je per ongeluk te veel woorden zegt, glas leeg trekken, briefje terug gooien en een nieuwe pakken. Voor elk briefje dat een team goed heeft geraden, moeten de spelers uit de andere teams een slokje nemen.

(Spelletje kan gedaan worden met elk soort drank, maar aangezien je best een aantal slokken moet nemen, is wijn of bier wel de slimste keuze)

LIEFS,

SSS



STOF, BRANDSTOF

SPIJKERPOEPEN - DE WODKA EDITIE



BENODIGDHEDEN:

- 4 FLESJES BIER
- 4 RIETJES
- 4 SPIJKERS
- 4 TOUWTJES VAN ONGEVEER 160 CM
- WODKA
- FRISDRANK NAAR KEUZE



SPEELWIJZE:

- TREK ALLEMAAL EEN RIETADT.
- KNOOP DE SPIJKER AAN HET EIND VAN HET TOUW EN KNOOP HET TOUW DAARNA OM JE MIDDEL. ZORG ERVOOR DAT DE SPIJKER AAN DE ACHTERKANT TUSSEN JE BENEN HANGT.
- PAK HET LEGE FLESJE EN GA TEGENOVER IEMAND STAAN, DIT WORDT JE TEGENSTANDER VOOR DE EERSTE RONDE.
- TEL TOT DRIE EN PROBEER DOOR TE HURKEN DE SPIJKER IN HET FLESJE TE KRIJGEN (DE SPIJKER MOET ER HELEMAAL INZITTEN, DUS NIET ALLEEN HET PUNTJE!).
- DEGENE DIE ALS EERSTE DE SPIJKER IN HET FLESJE HEEFT GEKREGEN HEEFT GEWONNEN. DE VERLIEZER MOET EEN GLAS WODKA/FRISDRANK ADTEN.
- NU SPELEN DE WINNAARS TEGEN ELKAAR OP DEZELFDE MANIER TOTDAT ER 1 WINNAAR OVER BLIJFT!

TIP:

SPEEL HET SPEL OOK EENS MET PURE WODKA!

DE INSTRUCTIE IS VOOR 4 PERSONEN MAAR HET KAN NATUURLIJK OOK MET MEER PERSONEN GESPEELD WORDEN!

LIEFS,

BRANDSTOF

TOC

PAARDENRACE,

BENODIGDHEDEN:

- SPELKAARTEN
- TWEE SPELERS OF MEER

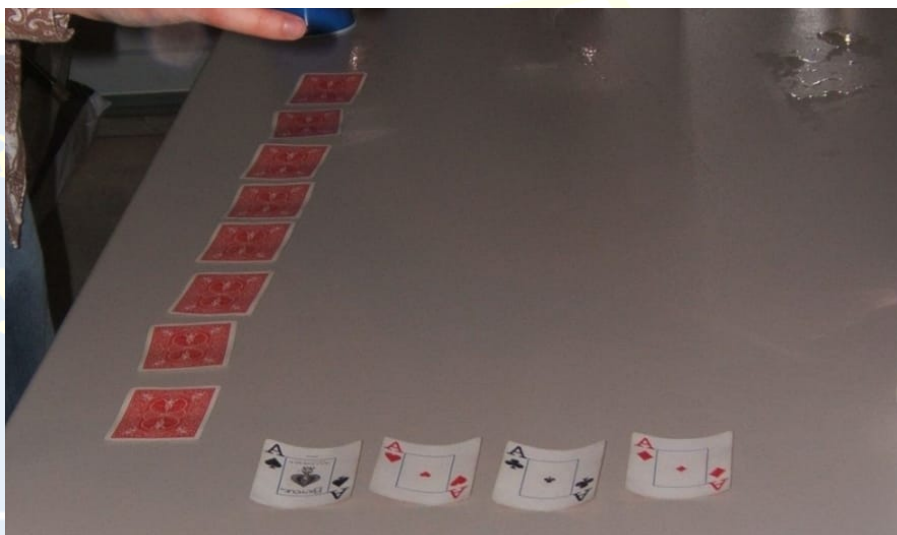
OOK WIJ VAN DE TOC WILLEN GRAAG ONS LIEVELINGSSPEL MET JULLIE DELEN. PAARDENRACE IS EEN SPEL DAT DRAAIT OM GOKKEN, PATSER GEDRAG EN VEEL ZUIPEN. HET GAAT ALS VOLGT:

SPEELWIJZE:

ALLEREERST WORDEN DE 4 AZEN UIT HET KAARTSPEL GEHAALD. DIT ZIJN DE PAARDEN. VERVOLGENS WORDT DE RENBAAN UITGELEGD. DIT ZIJN 7 DICHTE KAARTEN OVER DE LENGTE NAAST ELKAAR. VOORDAT DE RACE WORDT GESTART ZET ELKE SPELER EEN BEPAALD AANTAL SLOKKEN OP EEN PAARD NAAR KEUZE. DE RACE KAN NU BEGINNEN. ÉÉN VOOR ÉÉN WORDT EEN KAART VAN DE STAPEL OVERIGE KAARTEN OMGEDRAAID. HET PAARD MET DE OVEREENKOMENDE VORM VAN DE OMGEDRAAIDE KAART MAG ÉÉN STAP (ÉÉN DICHTE KAART VAN DE RENBAAN) VOORUIT. WANNEER ALLE PAARDEN EEN DICHTE KAART VAN DE BAAN ZIJN GEPASSEERD WORDT DEZE OMGEDRAAID. HET PAARD MET DE OVEREENKOMENDE VORM VAN DEZE KAART MOET EEN STAP TERUG. HET PAARD WINT WANNEER HIJ DE HELE BAAN HEEFT UITGELOPEN. IEDEREEN MET DIT PAARD MAG ZIJN INZET 2X UITDELEN AAN DE ANDERE SPELERS.

PAARDENRACE KENT VELE VORMEN EN EXTRA REGELS. MOCHT JE INTERESSE HEBBEN IN DE MEEST EPISCHE MANIER OM DIT SPEL TE SPELEN, DAAG DAN DE TOC UIT VOOR EEN POTJE PAARDENRACE.

MET VRIENDELIJKE GROET,
DE TOC



VAANDELDRAGERS

OVER DE BRUG



BENODIGDHEDEN:

- TWEE OF MEER SPELERS
- PAKJE KAARTEN

SPEELWIJZE:

LEG 10 KAARTEN GESLOTEN OP TAFEL NAAST ELKAAR OM DE “BRUG” TE VORMEN. DE SPELERS DRAAIEN OM DE BEURT EEN KAART OM. ALS DAT EEN KAART MET EEN GETAL IS, BEN JE VEILIG EN IS DE VOLGENDE SPELER AAN DE BEURT. ALS DIE EEN KAART MET EEN PLAATJE OF AAS OMDRAAIT, MOET HIJ EEN AANTAL VINGERS (OF SLOKKEN) VAN ZIJN DRANKJE OPDRINKEN EN EEN AANTAL KAARTEN AAN DE BRUG TOEVOEGEN:

- BOER: 1 VINGER/SLOK, 1 KAART TOEVOEGEN
- VROUW: 2 VINGERS/SLOKKEN, 2 KAARTEN TOEVOEGEN
- HEER: 3 VINGERS/SLOKKEN, 3 KAARTEN TOEVOEGEN
- AAS: 4 VINGERS/SLOKKEN, 4 KAARTEN TOEVOEGEN

HET SPEL EINDIGT ALS ALLE KAARTEN VAN DE BRUG ZIJN OMGEDRAAID OF ALS DE KAARTEN OP ZIJN.

GROETJES,
DE VAANDELDRAGERS