



OVER DE BRUG

Dit heb je nodig

TWEE OF MEER SPELERS

Zo speel je

MOEILIKHEIDSGRAAD 

BIJ DIT BOUWPROJECT MAG JE
TIJDENS HET WERK DRINKEN.

Legt 10 kaarten met de achterkant naar boven 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 één vinger van zijn drankje opdrinken en een aantal kaarten aan de brug toevoegen:

Boer: één vinger, één kaart

Vrouw: twee vingers, twee kaarten

Heer: drie vingers, drie kaarten

Aas: vier vingers, vier kaarten

Het spel eindigt als alle kaarten van de brug zijn omgedraaid of als de kaarten op zijn.



VERSLA DE GEVER

Dit heb je nodig

DRIE OF MEER SPELERS

Zo speel je

MOEILIKHEIDSGRAAD 

VERSLA DE GEVER MET JE KAARTKUNSTEN.

Eerst moet je bepalen of azen de hoogste of laagste waarde hebben, en vervolgens wie de geveer is. De geveer houdt de kaarten vast en de speler rechts van hem probeert de waarde van de bovenste kaart te raden. Zonder de kaart te laten zien kijkt de geveer wat de waarde van de kaart is en zegt tegen de speler of hij gelijk heeft. Zo niet, dan zegt de geveer of de kaart minder of meer waard is. De speler mag dan nog een keer raden voordat de geveer de kaart laat zien.

Het verschil tussen de echte waarde en de geraden waarde is het aantal vingers dat de speler moet drinken. Als de speler

uiteindelijk 5 zegt en de waarde van de kaart was een aas (met waarde 1), dan moet de speler vier vingers drinken.

Als de speler meteen de juiste waarde raadt, moet de geveger zes vingers drinken. Als de speler bij de tweede gok goed raadt, moet de geveger drie vingers drinken.

Als drie spelers aan de beurt zijn geweest, is de speler die links van de geveger zit de nieuwe geveger.

De gebruikte kaarten worden in numerieke volgorde met de voorkant omhoog neergelegd, zodat alle spelers ze kunnen zien. Hoe meer kaarten weg zijn, hoe makkelijker het voor de spelers wordt om de juiste waarde te raden en de geveger te verslaan.

ALS ALCOHOL IN VOLDOENDE HOEVEELHEDEN WORDT GENUTTIGD, KAN DIT ALLE EFFECTEN VAN DRONKENSCHAP VEROORZAKEN.

OSCAR WILDE







LEPELS

Dit heb je nodig

**DRIE OF MEER SPELERS
LEPELS (1 MINDER DAN HET
AANTAL SPELERS)**

Zo speel je

MOEILIKHEIDSGRAAD 

HIER WORDT NIET BIJ GEKNUFFELD!

De spelers zitten in een kring met de lepels in het midden. Het handvat van de lepels wijst naar de spelers. De andere uiteinden liggen tegen elkaar aan. De kaarten worden geschud en elke speler krijgt er vier. Het doel van het spel is om vier bij elkaar horende kaarten te verzamelen (waarden, niet kleuren!).

Elke speler kijkt naar zijn kaarten, kiest er één om weg te leggen en legt die met de achterkant naar boven links van zich neer. Daarna pakt elke speler de kaart die de speler rechts van hem heeft neergelegd. Zo gaat het verder.