

Dreiermann



2 Würfel



10 Minuten

Der nüchternste Spieler beginnt. Es wird reihum mit beiden Würfeln gewürfelt. Der Spieler, der als Erster eine Drei würfelt, ist der Dreiermann. Er muss fortan trinken, wenn ...

- eine Drei fällt.
- die Summe der gewürfelten Ziffern durch drei teilbar ist.

Wichtig: Der Dreiermann ist nicht verpflichtet, selbst zuzugeben, dass er trinken muss. Die anderen müssen also mitrechnen. Bei einem Pasch kann der Würfler entscheiden, wer trinkt. Entweder lässt er einen Mitspieler alle Augenzahlen trinken oder er verteilt die Augenzahlen auf zwei Spieler. Ist die Summe 9, trinkt der Vordermann des Würflers. Ist die Summe 7, trinkt der Würfler selbst.

Dalli, dalli



Eine Runde

Ein Spieler (hmmm, sagen wir mal: der Intelligenteste – das ist schwer zu entscheiden und führt schon im Vorfeld zu Diskussionen) bestimmt zu Beginn der Runde eine Kategorie – nicht zu eng und nicht zu weit, zum Beispiel »alkoholische Getränke«. Nun muss reihum jeder ein alkoholisches Getränk nennen. Trinken muss, wem nichts mehr einfällt oder wer etwas Falsches (in diesem Fall zum Beispiel »Cola«) nennt. Als Nächster darf der rechts vom Startspieler Sitzende eine Kategorie wählen.

Perfide: Themenbereiche wie »finnische Ping-Pong-Spieler«, »sibirische Flüsse« oder »taiwanesishe Schuhmarken«. Wenn ein Spieler glaubt, dass auch der Aufrufende keine drei Beispiele hinbekommt, darf er sofort, ohne am Zug zu sein – »Fest« rufen.

Ich habe noch nie ...



Zwei Runden

Die Spieler sitzen im Kreis. Reihum stellen sie Behauptungen auf. »Ich habe noch nie ins Schwimmbaden gepinkelt« – »Ich hatte noch nie Sex unter freiem Himmel« – »Ich habe noch nie gekiffert«.

Die Personen, auf die diese Aussagen dennoch zutreffen, müssen trinken.

Schere, Stein, Papier



Drei Runden

Wir Jünger um Meister Suff nennen das Spiel auch: **Wasser, Bier, Schnaps**. Wasser: hohle Hand (die Wasser schöpft). Bier: Hand formt sich wie um einen Griff. Schnaps: zwei Finger halten ein imaginäres Schnapsglas. Bier sticht Wasser, weil es stärker ist, Schnaps sticht Bier aus demselben Grund, aber Wasser sticht Schnaps, weil es den Brand löscht. Der Verlierer muss natürlich trinken.

Tipp: Stellt euch in zwei Reihen gegenüber auf, sodass jeder von euch einen Gegner hat. Ungerade Zahl? Umso besser, schließlich muss auch jemand einzählen beziehungsweise »Wasser, Bier, Schnaps« rufen.

Juiling



Fünf Runden

Alle Spieler sitzen, stehen, liegen zusammen. Auf ein Kommando streckt jeder Spieler beliebig viele Finger in die Höhe (ihr könnt entscheiden, ob ihr beide Hände verwendet oder nur eine – das solltet ihr vorher absprechen) und ruft gleichzeitig eine Zahl. Diese Zahl gibt seine Vermutung darüber an, wie viele Finger wohl insgesamt in die Luft gereckt werden. Die Finger werden gezählt. Wer mit seiner Vermutung am nächsten an der tatsächlichen Zahl liegt, muss nicht trinken – alle anderen schon.

Besthiss: Wer erst schaut und dann die Zahl ruft, trinkt natürlich doppelt!

Variante: Wer die genaue Zahl voraussagt, trinkt auch doppelt. Und als Einziger.