

© des Titels » Das Buch der Trinkspiele« (978-3-86883-555-7)
2015 by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München
Nähere Informationen unter: <http://www.riva-verlag.de>



Das Buch der
Trinkspiele

riva



Das vorliegende Buch soll auf keinen Fall zu exzessivem Alkoholkonsum anregen. Übermäßiger Alkoholkonsum kann verheerende Folgen haben.

Alle Spiele können sehr wohl auch mit antialkoholischen Getränken gespielt werden.

Editorische Notiz

Nach althergebrachter Tradition hat Meister Suff seine Trinkspiele bisher nur mündlich und im spielerischen Austausch an seine Jünger weitergegeben. Um diese ebenso unterhaltsamen wie lehrreichen Spiele jedoch einem noch größeren Personenkreis zugänglich zu machen, wurden die Geistesblitze des genialen Meisters hier erstmals schriftlich niedergelegt.

Da das mahnende Auge des Meisters aus diesem Grund während der Spiele nicht auf all seinen Jüngern ruhen kann, wollen wir hier noch einige Hinweise vorausschicken:

Obwohl im Buch immer wieder von alkoholischen Getränken die Rede ist, können natürlich alle Spiele auch mit antialkoholischen Getränken gespielt werden. »Wie betrunken macht das Spiel« bezieht sich nur auf die Fälle, in denen das jeweilige Spiel mit alkoholischen Getränken gespielt wird. Falls harter Alkohol vorgeschlagen wird, gilt das natürlich nur für Über-18-Jährige – wer zu früh

trinkt, hemmt nämlich sein körperliches und geistiges Wachstum und bleibt klein, krumm und dumm wie Bruder Hans. Dass man sich auch noch mit über 18 dumm saufen kann, zeigt Bruder Klaas. Daher gilt auch für diejenigen, die schon offiziell Alkohol trinken dürfen, natürlich: verantwortungsbewusst trinken! (Alles andere ist auch ziemlich peinlich ...)

Die Genialität des Meisters schlägt sich übrigens besonders in der Struktur des Buches nieder: Der Leser lasse sich durch den konfuse Aufbau des Manuskripts nicht schrecken – das komplexe Gehirn des Meisters hat noch kein Mensch jemals richtig verstanden.

Im Steigerwald,
am hölzernen Kreuz rechts.



Trinkspiele, bei denen es ums Trinken geht

Manchmal geht es gar nicht so sehr ums Spielen, sondern darum, möglichst schnell möglichst viel zu trinken. Keine Ahnung, weshalb man so etwas machen sollte. Weil das Zeug weg muss?

La-Ola-Saufen

Der Klassiker. Eine Flasche muss leer gemacht werden. Sei es am Flughafen vor der Sicherheitskontrolle, sei es die letzte Flasche vor dem Klub. Doch niemand erbarmt sich der letzten 0,5 Liter.

Beteiligte

Alle Anwesenden.

Dauer

Bis die Flasche leer ist.

Wie betrunken macht das Spiel?

Kommt darauf an, was und wie viel in der Flasche ist – das hohe Tempo sorgt aber für entsprechende Effekte.

Voraussetzungen

Kognitive Fähigkeiten	
Glück	
Fähigkeit, schnell zu trinken	
Körperliche Fitness	

Wie funktioniert das Spiel?

Hier wird die Mitmachbegeisterung für Gruppenaktivitäten genutzt. Wer würde schon bei einer La-Ola-Welle im Fußballstadion sitzen bleiben? Seht ihr!

Die Person, die die leer zu trinkende Flasche zu Beginn des Spieles in der Hand hält und nicht loswird, ruft: »La-Ola-Saufen.« Nun müssen alle reihum einen Schluck aus der Flasche nehmen. Und zwar so lange, bis sie leer ist.

Was tun mit Cheatern?

Wer nur so tut, als würde er trinken, und dabei erwischt wird, muss die Flasche exen. Wenn er das nicht tut, darf er den Rest des

Tages/der Nacht »Muschi« genannt werden – auch vor attraktiven Angehörigen des anderen Geschlechts.

Dasselbe gilt für Spielteilnehmer, die sich weigern teilzunehmen.



Trinkspruch

**»Auf die Hausfrau und das, was wir lieben.«
(Loriot)**

Dreiermann

Ein Spiel, das nicht nur besoffen macht, sondern auch die Möglichkeit bietet, seine Schadenfreude einmal richtig auszuleben.

Beteiligte

Das Spiel funktioniert ab 2 Personen.

Dauer

Eine Runde ist vorbei, wenn alle Spieler einmal dran waren. Es kann eine beliebige Anzahl von Runden gespielt werden.

Wie betrunken macht das Spiel?

Fragt doch mal den armen Dreiermann!

Voraussetzungen

Kognitive Fähigkeiten Kopfrechenkünste erwünscht	
Glück	
Fähigkeit, schnell zu trinken	
Körperliche Fitness	

Was wird sonst noch benötigt?

Zwei Würfel.

Wie funktioniert das Spiel?

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.

Hat jeder einmal gewürfelt, wird ein neuer Dreiermann ausgespielt.

Besonders geil

Wenn einer zum dritten Mal hintereinander der Dreiermann ist – zumindest für die anderen.

Abwandlungen

Dreiermann wird die Person, die zuerst eine Eins und eine Zwei würfelt.

Voll und leer und voll

Von Liebhabern zärtlich »VLV« genannt. Dieses Spiel ist eigentlich bekannt unter dem Titel »Full & Empty«, aber mal ehrlich: Das hört sich doch bescheuert an.

Beteiligte

Ideal ist eine kleine Runde, so in etwa 2 bis 6 Personen.

Dauer

Um es mal hart zu sagen: bis der Alkohol weg ist.

Wie betrunken macht das Spiel?

»VLV« gehört zu den Spielen, bei denen man fast ununterbrochen trinken muss.

Voraussetzungen

Kognitive Fähigkeiten na ja, vielleicht 1, man sollte erkennen, welches das 4. Glas ist	
Glück	
Fähigkeit, schnell zu trinken	
Körperliche Fitness	

Was wird sonst noch benötigt?

1 Würfel, 6 Gläser (Schnaps- oder Wassergläser – je nachdem, wie schnell es gehen soll), diverse Sorten alkoholischer und nichtalkoholischer Getränke.