

Die 111 besten Partyspiele für Erwachsene

Spielwiki.de
Das einzige deutsche Wiki für Spiele und Rätsel

Spielwiki.de/eGruender.de
c/o FHW Berlin
Badensche Str. 50-51
10825 Berlin
SirCharlesLytton@spielwiki.de

Spielwiki.de das einzige Wiki für Spiele und Rätsel.

Bei uns findet ihr:

Partyspiele,

Würfel- und Kartenspiele,

Spiele für Kindergeburtstag und Hochzeit

Gesellschaftsspiele

Bilderdrudel,

Wörterdrudel,

Bilderrätsel,

Rätselfragen,,

Whodunnit-Geschichten,

Abzählreime

und vieles anderes mehr...

Willkommen und Party frei!

Die Party ist ein Erfolg, wenn die Gäste Spaß haben und möglichst noch Wochen später davon reden.

Nur: was tun, wenn die Party von alleine kein Erfolg wird?

Unser Tipp: Spiele in Petto haben!

Das kann auch nicht schaden, wenn ihr auf eine Party eingeladen werdet und euch sicher seid: die Party wird kein Bringer.

Druckt euch einfach ein paar Spiele aus, nehmt die Seiten mit und im rechten Moment seid ihr der Star der Party 😊

Auf den nächsten 86 Seiten findet ihr deshalb die besten Partyspiele für Erwachsene (jaja, ist nicht alles jugendfrei!) von Spielwiki.de. Wir haben die Spiele nach Kategorien sortiert, Angaben wie Spieleranzahl und Spielmaterial hinzugefügt und eine – hoffentlich – leicht verständliche Spielanleitung geschrieben.

Nun bleibt uns nur noch, euch ein lautes **Party Frei** zuzurufen,
Der Drudelmeister und Sir Charles Lytton.

Inhaltsverzeichnis:

Willkommen und Party frei!	3
TRINKSPIELE.....	7
Bierpong	7
Biersport	8
BUMMS	9
Dame	9
Das letzte Bier	10
Daumenkönig	11
Entenspiel	12
Frau Horst.....	12
Freeman	13
Gläser trinken	14
Gläserzielen	15
Kampftrinken	15
Kartenblasen.....	16
Königstrinken	17
Kronkorken-Jenga	18
Kronkorken-Werfen	18
Kutschfahrt nach Südtirol.....	19
Mäxchen	21
Münze aus der Asche	23
Nasenslalom	23
Punktsaufen	24
Sauf Forrest, Sauf.....	24
Tangera.....	25
Trink-Monopoly	26
Türmchen saufen.....	27
Wort für Zahl.....	27
6 trink aus!.....	28
EROTIK	29
Apfelsinentanz.....	29
Arschgrapschen	29
Beine Erkennen/Wadenraten.....	29
Ballonrennen	30
Betasten	30
Bierdeckel-Weitergeben.....	31
Eiswürfel	31
Eiswürfel weitergeben.....	32
French Kiss.....	32
Glas treffen.....	33
Hey Babe	33
Kartenkuss.....	34
Klamottentausch.....	34
Körperteile.....	35

Spiel Wiki

Lippenraten.....	35
Partykeller	36
Polonäse	36
Russische Post.....	37
Strip Twister.....	37
Tampon.....	38
Verknoten.....	38
Wandernde Salzstange	39
Wattebausch	39
Zeitungstanz	40
Zungen-Gourmet	40
Zungenkuss.....	41
RATEN.....	42
Berühmte Paare	42
Denkmal bauen.....	45
Fremdwörterlexikon	46
Heiteres Beruferaten.....	46
Irrenhaus.....	47
Mord in der Disko	48
Mörder.....	48
Pantomimenraten.....	50
Promiraten	51
Scharade	52
Schüttelwörter	53
Teekesselchen.....	53
Wer bin ich?	54
PFLICHT.....	55
Flaschendrehen.....	55
Ich habe noch nie.....	55
Idole.....	56
Lose	56
Süß oder Sauer	57
Sweet Kisses.....	57
PKW-SZ	58
Wer traut sich?	58
ACTION.....	59
Armdrücken.....	59
Bierdeckel-Ralley	59
Blasen bis die Schachtel fliegt	60
Bleistift-Golf	60
Butterbrotpapiertüten-Butterkeks-Luftballonspiel	61
Dreibeinrennen	61
Ernstes Spalier.....	62
Figuren nachbauen	62
Kerzenblasen	63
Limbo	63

Spiel Wiki

Plattfuß	64
Spiegeleier braten	64
Tiefgefrorenes T-Shirt	64
Tischbouldern	65
Tischklopfen	65
Vernetzt	66
KARTEN & WÜRFEL	67
1 ist keins	67
51 tot	67
Looser	69
Rasende Paula	69
Uno-Spiel	70
GESCHICHTEN	72
Kannibalismus auf der Eisenbahn	72
Wahrheit oder Witz	72
Ich packe meinen Koffer	73
GESCHICKLICHKEIT	74
Dinge sammeln	74
Münze im Wasser	74
Münzenboccia	75
Münzwurf	75
Papierfliegerweitschießen	76
ESSEN	77
Sahne füttern	77
Schokolade essen	77
Toastbrotschlingen	78
DRAUSSEN	79
Bombe	79
Flunkyball	79
Lichter ausschießen	81
Schatzsuche	82
Schnitzeljagd	82
STRAFEN	84
Zum Abschluss	86
Kornsaufen	86

TRINKSPIELE

Bierpong

Benötigtes Material

- 1 Tischtennisplatte oder etwas ähnliches (Tisch, größere Holzplatte)
- 12 0,3 Liter Becher
- 2 Tischtennisbälle
- Eine Menge Bier

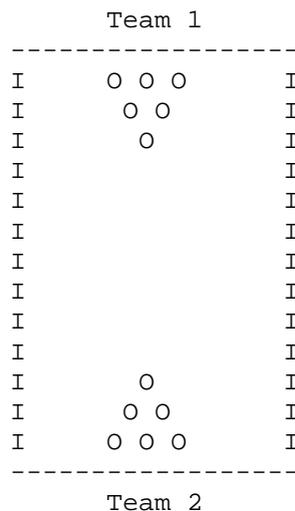
Spieleranzahl

- 2er Teams

Spielvorbereitung

Jedes Team stellt sich auf eine der kurzen Seiten des Spielfeldes auf.

Beide Teams stellen die Becher wie eine Pyramide auf (erst 3 Becher, dann 2, dann 1)



Die Becher sollten nach Möglichkeit schön nahe beieinander stehen.

Die einzelnen Becher je nach Vorliebe mit Bier füllen.

Spielablauf

Eins der Teams fängt an. Ziel ist es die beiden Tischtennisbälle in die Becher des gegnerischen Teams zu werfen.

Sollte ein Ball in einem Becher landen muss dieser Becher getrunken werden. Sollten sogar beide in einem Becher landen muss zusätzlich noch ein Becher getrunken werden. Die Becher werden nach dem Trinken entfernt und die restlichen Becher wieder zusammengestellt. Die Bälle können auf zwei Arten geworfen werden. Mit und ohne auf tippen. Bälle die direkt geworfen werden dürfen nicht abgewehrt werden, z.B. mit der Hand. Sollte ein solcher Ball abgewehrt werden kann das Team bestraft werden (extra Becher trinken, oder ähnliches). Sobald der Ball jedoch im Becher landet, ist es erlaubt diesen rauszupusten (da braucht man Übung für, funktioniert aber :). Bälle, die auf tippen, also bevor sie im Becher landen die Platte

berühren, dürfen abgewehrt werden. Geworfen kann dabei nach Lust und Laune. Es wäre also durchaus erlaubt den Partner sich entblößen zu lassen, um dann, nachdem der Gegner abgelenkt wurde, den Ball zielsicher zu versenken.

Bälle, die nicht in den Bechern landen und irgendwo in der Gegend landen, dürfen von beiden Teams in Anspruch genommen werden. Sollte das Team, das grade geworfen hat, also einen dieser Bälle wieder bekommen, dürfen sie ihn noch mal werfen. Das andere Team hat eigentlich nur Interesse daran, das andere Team daran zu hindern, noch mal zu werfen. Körperlicher Einsatz ist bei diesem Bälle wiederbeschaffen natürlich gerne gesehen.

Verloren hat das Team das als erstes keine Becher mehr hat. Die Verlierer müssen dann auch das restliche Bier des Gewinnerteams austrinken.

Variationen

- Zusätzlich kann noch mit der Regel gespielt werden, dass wenn jemand Becher umkippt, absichtlich, oder unabsichtlich, dieses Team automatisch verloren hat und das gesamte Bier austrinken muss.

Kleiner Tipp

- Ich würde auf jeden Fall mehr als zwei Tischtennisbälle holen, da sie bei den Ballwiederbeschaffungsmaßnahmen immer mal schnell unter die Füße kommen und dann nicht mehr benutzt werden können.
- Ablenkung ist der Schlüssel zum Erfolg bei diesem Spiel. Sollten Frauen gegen Männer spielen ist die "Es tut mir Leid" Pose aus Friends immer sehr erfolgreich ;)

Biersport

Benötigte Materialien

- pro Team 1 Kasten Bier
- Garten, etc.

Spieleranzahl

- mehrere Teams

Spielvorbereitung

Einige Kästen Bier besorgen, dann Mannschaften bilden - besser mehr als 2. Dann die Kästen in die Mitte eines größeren Areals stellen - Zimmer dürfte zu klein sein, besser Garten (auch wegen eventueller Kotze). Die Mannschaften in gleichem Abstand um die Kästen platzieren.

Spielablauf

Auf "Los", rennt der erste aus der Mannschaft zum Kasten los, ext eine Flasche und macht noch 10 Runden um die Kästen, dann rennt er zurück zu seiner Mannschaft und schlägt den nächsten ab.

Gewinner ist die Mannschaft, die am schnellsten alle Mitglieder einmal durch hat, die eine bestimmte Anzahl von Flaschen geleert hat oder die den Kasten zuerst geleert hat.

BUMMS

Alternative Namen

Auch bekannt als Ping-Pong, Bottle oder Bottle-Fish oder Hoppla

Benötigtes Material

- evtl. eine Flasche mit Alkohol

Spieleranzahl

- mehrere angehende Mathematiker

Spielvorbereitung

Die Gruppe setzt sich in einen Kreis.

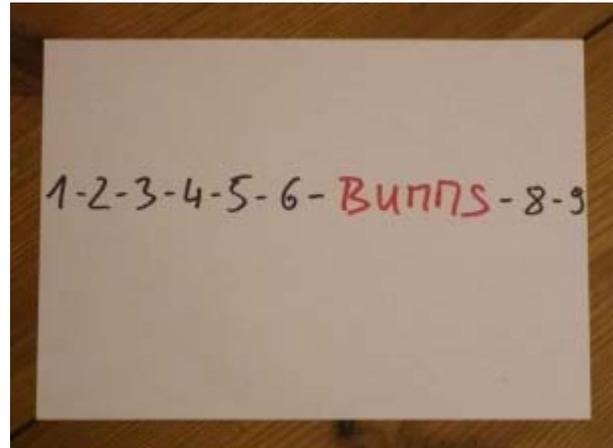
Spielablauf

Der erste Spieler beginnt mit dem durchzählen. Bei jeder Zahl, die eine 7 enthält (7, 17, 27, ...) sagt man BUMMS. Ist die Zahl durch 7 teilbar (7, 14, 21, ...) findet ein Richtungswechsel statt.

Bei 70 ist Schluss und bei einem Fehler wird man bestraft, vorzugsweise mit einem Strafschluck, damit es in der nächsten Runde besser klappt, oder man muss ein Pfand abgeben.

Varianten

- Statt der 7 wird die 3 genommen - das ist hart!
- **Bottle-Fish:** Bei allen Zahlen, die durch 5 teilbar sind, sagt man *Bottle*. Bei allen, die durch 7 teilbar sind, *Fish*. Bei den Zahlen, die durch 5 und 7 teilbar sind, *Bottle-Fish*. Richtungswechsel nur bei *Bottle* und *Fish*. Es wird nur bis 35 gespielt.
- **Ping-Pong:** Bei allen Zahlen, die durch 3 teilbar sind, sagt man *Ping*. Bei allen, die durch 4 teilbar sind, *Pong*. Bei den Zahlen, die durch 3 und 4 teilbar sind, *Ping-Pong*. Richtungswechsel nur bei *Ping* und *Pong*. Es wird nur bis 24 gespielt.
- **King-Kong:** Bei allen Zahlen, die durch 5 teilbar sind, sagt man *King*. Bei allen, die durch 7 teilbar sind, *Kong*. Richtungswechsel nur bei *Kong*. Es zählt auch die Quersumme. Es wird bis unendlich gespielt.



Dame

Benötigtes Material

- ein Kartenspiel
- verschiedene, möglichst seltsame Getränke (vielleicht die Reste einer Party?), Hausbar etc.



Spieleranzahl

- ab 4

Spielvorbereitung

Karten werden gemischt und der Kartenstapel wird verdeckt in die Mitte gelegt. Es wird reihum gespielt.

Spielablauf

Der erste Spieler zieht eine Karte und legt sie neben den Stapel. Zieht er eine Dame, die 1., dann sucht er sich aus der Hausbar ein paar nette Sachen aus, die 2. Dame muss den Cocktail dann mixen. Die 3. Dame probiert den Drink und die vierte muss ihn dann austrinken.

PS: Es können auch alkoholfreie Getränke vermixt werden.

Varianten

- Die 1. Dame nimmt ein Getränk, die 2. ein anderes, die 3. ein drittes, nur die 4. Dame, die muss trinken :-b
- Das Spiel wird auch oft mit Assen statt mit Damen gespielt.

Das letzte Bier

Benötigte Materialien

- das letzte Bier der Party
- für jeden Mitspieler einen Kronkorken

Spieleranzahl

- alle Trinkwilligen, ab 2 geht's ;-)

Spielvorbereitung

Um auf der Party Streit um das letzte Bier zu vermeiden, wird um das letzte Bier gespielt. Das letzte Bier wird in 3 Metern Abstand von den Spielern entfernt aufgestellt. Jeder Spieler bekommt einen Kronkorken.

Spielablauf

Die Spieler werfen der Reihe nach ihren Kronkorken in Richtung letztes Bier. Wessen Kronkorken am nächsten am Bier liegt, der darf das Bier trinken. Der, dessen Kronkorken am weitesten entfernt liegt, muss neues Bier holen.



Daumenkönig

Benötigtes Material

- 1 Kartenspiel
- Alkohol

Spieleranzahl

- ab 4

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und auf einem Stoß verdeckt auf den Tisch gelegt um den sich inzwischen die Mitspieler platziert haben.



Spielablauf

Jeder hebt nach der Reihe eine Karte. Es gibt folgende Konsequenzen.

Die Bedeutung der Karten:

- **Ass** ... man sucht jemanden aus, der Trinken muss.
- **König**... alle müssen ihren Daumen auf die Tischkante legen, der Langsamste muss trinken.
- **Dame**... "Marke", d.h., einer beginnt und sagt Fastfood, der nächste sagt McDonalds, der nächste Burger King, bis jemand nichts mehr weiß, derjenige muss trinken.
- **Bube**... "Regel", man darf eine Regel bestimmen, z.B.: ab jetzt darf man nicht mehr das Wort DU verwenden, ab jetzt muss der linke Arm auf dem Tisch liegen bleiben etc.
- **10** ... man muss trinken ;-)

Varianten

- **7** - Sieben Schlücke selbst trinken.
- **8** - Acht Schlücke auf Leute verteilen (Beispiel: 8 auf Person A oder 3 auf Person A und 5 auf Person B).
- **9** - Question-Master, von der Person, die diese Karte gezogen hatte, darf keine Frage beantwortet werden. Sonst muss der, der geantwortet hatte, einen Schluck trinken. Erst wenn die nächste 9 gezogen wurde, wird der Question-Master abgelöst.
- **10** - nichts geschieht
- **Bube** - Der Ziehende darf eine Regel aufgestellt werden. (Beispiel: Immer wenn jemand zum Klo rennt, muss Person A einen Schluck trinken oder Karten neu belegen). Alte Regeln werden bei der nächsten verabschiedet.
- **Dame** - Der Ziehende muss ein Wort sagen, der nächste muss es mit dem Endbuchstaben fortführen und immer so weiter, bis einer keins mehr weiß oder eins doppelt sagt. Bei Versagen einen Schluck trinken (Beispiel: Fliege - Egoismus - süß)

- **König** - Der Ziehende muss eine Geschichte anfangen, der nächste muss sie fortführen. Funktioniert wie bei der Dame, bis einer nicht mehr kann oder weiß. Bei Versagen einen Schluck trinken.
- **Ass** - Der die Karte gezogen hat, ist Daumenmeister. Sobald er den Daum an der Stirn hält, müssen alle anderen es auch tun. Der Letzte muss einen Schluck trinken. Erst wenn das nächste Ass gezogen wurde, wird der Daumenmeister abgelöst

Entenspiel

Benötigte Materialien

- Alkohol ;-)

Spieleranzahl

- ab 4

Das Spiel

Wieder mal ein "ReihUmSprechSpiel".

Der Text lautet: "Eine Ente" - "zwei Beine" - "fällt ins Wasser - plumps" - "zwei Enten" - "vier Beine" - "fallen ins Wasser, plumps, plumps" - ...

Und das geht die Reihe rum, die Anzahl (der Enten und Plumpses) erhöht sich immer um 1, die Anzahl der Beine entsprechend (also +2).

Bei einem **Fehler** gibt's einen Strafschluck.

Frau Horst

Benötigtes Material

- Würfelbecher und 2 Würfel
- Schnaps oder was der Haushalt gerade hergibt
- Schnapsgläser

Spieleranzahl

- mehrere

Spielablauf

- Es wird jemand bestimmt, der mit dem Würfeln anfängt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Während des gesamten Spiels darf in keiner Form das Wort "trinken" gesagt werden, sonst muss man einen trinken.
- Frau Horst darf nur Frau Horst genannt werden, Sie darf nur gesiezt werden.
- Der Würfel muss nach dem Würfeln wieder in den Becher und dieser muss weitergegeben werden - darf allerdings nicht mit der Hand angenommen werden, sonst muss der, der ihn angenommen hat einen trinken.

Varianten

- Alles auf den Tisch: Zusätzlich zu den Würfeln darf nichts anderes - z.B. Zigaretten - von einem Mitspieler angenommen werden bevor es nicht auf dem Tisch abgelegt wurde. Wenn doch, dann trinken.
- Am Ende einer Flasche sollte Frau Horst abgelöst werden!

Überblick über die Zahlen

- **7** (1+6,2+5,3+4): Derjenige muss trinken, der rechts vom Würfler sitzt.
- **8** (2+6,3+5,4+4): Der Würfler muss Trinken.
- **9** (3+6,4+5): Derjenige muss trinken, der links vom Würfler sitzt.
- **1+3**: Der Würfler wird zu Frau Horst und darf sich eine neue Regel ausdenken.
- **Pasch** (1+1,2+2,3+3,4+4,5+5,6+6): Frau Horst muss Augenzahl/2 trinken.

Freeman

Benötigtes Material

- 2 Würfel
- "Getränk der Wahl", viel davon!
- 6 Gläser mit "Getränk der Wahl"

Spieleranzahl

- je mehr, desto härter

Spielablauf

Der erste Spieler würfelt. Wenn ein Pasch fällt, darf er so viele Kurze verteilen wie Augen auf einem der Würfel sind. Hat er jedoch eine (und nur eine) '3' gewürfelt, so muss er, jedes Mal wenn gewürfelt wird, einen trinken, bis er wieder eine (und nur eine) '3' würfelt. Wer mit dem Spielen aufhören will, muss für jede Person in der Runde einen Kurzen trinken...

Varianten

Es geht auch komplizierter, dafür steigt aber der Spaßfaktor:

Man braucht dazu 2 Würfel. Zuerst wird der Freeman ermittelt, z.B. wer die niedrigste Zahl würfelt.

Nachdem der Freeman ermittelt wurde, würfelt man reihum. Ab jetzt wird's besonders: Man darf so lange würfeln, bis man keine Zahl würfelt, die etwas zählt. Ihr denkt euch jetzt sicher: Der Typ ist besoffen, jede Zahl zählt etwas. Nicht unbedingt. Hier die Werte:



Spiel Wiki

- $6 + 5$ = rechter Partner des Würflers trinkt 1 Schluck aus seinem Glas
- $6 + 1$ = linker Partner des Würflers trinkt 1 Schluck aus seinem Glas

Pasch (zwei 1er; zwei 2er,...) = der Würfler darf sich entweder einen Mitspieler aussuchen, der so viele Schluck aus seinem Glas trinkt, wie die SUMME der Augen ergibt O D E R der Würfler sucht sich 2 Mitspieler aus, wobei die Schlucke aufgeteilt werden. (z.B. Adam würfelt zwei 4er: Er kann jetzt Bernd zu 8 Schlucken (normale Schluck, und wehe er nippt nur) verdonnern, oder Christian und Doris zu je 4.)

- $3 + \text{Sonstiges}$ = der Freeman trinkt einen Schluck
- $1 + 2$ = der Freeman trinkt einen Schluck
- $3 + 3$ = der Freeman trinkt 2 Schluck, zusätzlich kann sich der Würfler noch einen oder 2 'Mitschlürfer' aussuchen. Siehe oben.
- $4 + 1$ = SONDERFALL: jeder Spieler muss sich möglichst schnell mit dem
- **Zeigefinger auf die Nase greifen.** Der Letzte muss ein Getränk trinken, das in der Mitte der Runde steht (1 Schnaps haut recht gut hin).

Der Würfler ist solange dran, bis keine der oben genannten Werte gewürfelt wird. Dabei ist es aber egal, ob jetzt $6+5$ oder $5+6$ gewürfelt wurde.

Der gewiefte Mitleser wird sich denken: Und wie kann man den Freeman wieder loswerden, wenn man es selber ist? Zu diesem Zweck muss man an der Reihe sein und zumindest einen 3er würfeln. Danach muss man noch einen (oder zwei) Schluck machen.

Danach ist man in der glücklichen Position, sich einen neuen Freeman aussuchen zu dürfen und was am wichtigsten ist, eine NEUE REGEL aufstellen. Dabei gilt: Regeln, die aufgestellt wurden, dürfen NICHT wieder verworfen werden. Beliebte Regeln: kein Fingerzeigen auf Personen, Neue Namen, keine Schimpfwörter, vor dem Trinken aufstehen und Reichshauptausschuss sagen...

Übrigens, wer den Tisch verlässt, weil er aufhören möchte, muss alle anderen Gläser und sein eigenes Leertrinken (das wäre ja noch schöner, einfach so abzuhaufen). Grundsätzlich gilt: Wer den Tisch verlässt ist neuer Freeman. Müssen mehrere pinkeln, ist derjenige Freeman, der als letztes sitzt.

Sollte jemand, versuchen jemand anzuschwärzen, darf ein anderer (auch das Opfer), auf den Typen zeigen (Regeln beachten), und laut BLÖDE AKTION rufen. Es wird dann abgestimmt, ob das stimmt. Eine einfache Mehrheit genügt. Der Typ muss dann natürlich 1 Schluck trinken.

Grundsätzlich wird jeder Fehler mit 1 Schluck bestraft. Z.B. sollte jemand trinken müssen, nimmt den Schluck und vergisst z.B. aufzustehen, na dann nimmt er eben noch einen. Solange, bis er es kapiert.

Gläser trinken

Benötigtes Spielmaterial

- 2 Würfel
- 9 Gläser
- Getränk des Vertrauens

Anzahl Spieler

- beliebig

Spielvorbereitung

Die neun Gläser werden auf den Tisch gestellt und durchnummeriert (von 3 bis 11).



Spielablauf

Jetzt wird mit 2 Würfeln der Reihe nach gewürfelt. Fällt z.B. eine '7', wird Glas 7 aufgefüllt. Ist Glas 7 schon voll, wird es leer getrunken etc.

Beim **6er-Pasch** werden alle Gläser aufgefüllt.

Beim **1er-Pasch** werden alle vollen Gläser ausgetrunken.

Gläserzielen

Vorbereitung

Es wird eine bestimmte Anzahl von – am besten 0,2 L Gläsern – benötigt. Sie werden in der Mitte eines Tisches platziert. Diese werden dann beliebig voll mit Bier gefüllt. Die Spieler setzen sich um den Tisch.

Spielverlauf

Die Spieler versuchen jetzt, in dem sie den Kronkorken auf den Handballen legen und mit der Hand unter die Tischkante hauen, den Kronkorken in die Becher/Gläser zu "schleudern".

Wenn dies geschafft wurde, muss der linke Nachbar dann das Glas exen. Leere Gläser werden dann natürlich wieder aufgefüllt... ;-) Wenn eine/r ins Glas trifft, muss wie gesagt der linke Nachbar trinken und der Schütze darf ist noch mal dran. Bei einem Fehlwurf – egal ob getroffen oder nicht- ist der linke Nachbar an der Reihe.

Variante

- **Münzenspiel:** Mit einer Münze (z.B. einem Euro): Die Münze muss in das Glas in der Mitte befördert werden. Dazu lässt man sie einmal auf dem Tisch auftrumpfen, so dass sie danach in das Glas springt. Beim Gelingen darf der Werfer jemand aussuchen der trinkt.
Touchiert die Münze den Rand des Glases, fällt aber nicht hinein, kann der Spieler entscheiden, ob er noch einmal werfen will oder lieber trinkt. Trifft er im zweiten Versuch, muss der Bestrafte die doppelte Menge trinken. Wenn er nicht trifft, muss er allerdings auch das Doppelte trinken ;-)

Kampftrinken

Benötigte Materialien

- Alkohol
- evtl. viele Gläser, sieht gut aus.

Spieleranzahl

- 2
- Zuschauer

Spielvorbereitung

Die zwei Gegner setzen sich gegenüber an einen Tisch, dann wird eine bestimmte Anzahl kleiner oder großer Becher mit Bier oder selbstverständlich auch Hochprozentigem gefüllt.

Spielablauf

Quickie

Auf ein Startzeichen wird getrunken. Wer als erster seine Reihe leer getrunken hat ist der Sieger.

Klassisch

Wenn man sich absolut die Kante geben will, dann spielt man solange (also immer wieder nachfüllen) bis einer nicht mehr kann, kotzen muss oder mit den Händen bzw. Knien den Boden berührt (auf Toilette gehen ist mit Wache erlaubt).

Variante für Antialkoholiker

- Wasser oder Fruchtsaft statt der hochprozentigen Drinks, auch das eine Herausforderung, denn nach dem 3. Glas Saft setzt die sog. Fruchtsaftallergie ein, will heißen: es gibt ein ehernes Gesetz, dass man unendlich viel alkoholische Flüssigkeit in sich hineinschütten kann, ohne voll zu werden, aber nur begrenzten Mengen an Analkoholika.
- Kampftrinken geht alternativ auch als Kampffessen mit Toastbrot, Salzstangen etc., dann allerdings ganz ohne Wasser :-). Mit Eiern gibt es eine von Jackass vorgemachte Variante.

Kartenblasen

Benötigtes Material

- 1 Kartenspiel
- eine Flaschen mit Alkohol

Spieleranzahl

- ab 5

Spielvorbereitung

Eine *nicht* leere Flasche in die Mitte eines Personenkreises stellen. Deckel ab und ein Kartenspiel drauf (alternativ geht natürlich auch eine leere Flasche, so ist es aber witziger).



Spielablauf

Nun wird reihum gegen die Karten gepustet. Es muss mindestens eine Karte herunterfliegen! Wenn das Kartenspiel ganz herunterfällt, muss man einen Schluck aus entsprechender Flasche trinken. Auch wenn die letzte Karte auch herunterfliegt, muss getrunken werden. Also: wer in die Flasche 'reinschauen kann, muss trinken ;-)

Variante

- für Nichtalkoholiker ist Kartenblasen auch als Pfänderspiel zu spielen: wer die letzte Karte pustet, muss ein Pfand abgeben.

Königstrinken

Benötigtes Material

- Pokerkarten
- für jeden ein normales Glas
- Ein Glas für Strafen



Spieleranzahl

- mind. 3 Spieler

Spielvorbereitung

Jeder bekommt sein Glas, das Strafglas kommt leer in die Mitte. Die Karten werden gemischt und der Stapel kommt auch in die Mitte.

Spielablauf

Der erste Spieler deckt eine Karte auf und führt eine Aktion durch, danach der nächste etc.

Die Aktionen

Wenn diese Karte aufgedeckt wird, musst du folgendes tun:

- **2,3:** selber trinken
- **4,5:** jemanden zum trinken aussuchen
- **6:** *Regel:* Festlegen, was von nun an niemand mehr machen darf (z.B. an die Nase fassen, am Sack kratzen etc.)
- **7:** *Regel:* Festlegen, was von nun an immer gemacht werden muss (z.B. nach dem Zuprosten Glas absetzen, nur noch mit Links trinken etc.)
- **8,9:** 2 Leute suchen, die ein halbes Glas trinken müssen (also halb so viel, wie sonst)
- **10:** alle müssen trinken
- **Bube, Dame:** 2 neue Karten :-D
- **Ass:** jeder muss `nen Doppelten trinken

- Und nun zum **König**: das Strafglas wird beim ersten König zu einem Drittel gefüllt, beim zweiten zu zwei Dritteln und - ja richtig - beim Dritten voll gemacht. Der Unglückliche, der den vierten König zieht, muss das Glas exen. Dabei ist natürlich Vorsicht geboten. Wenn ihr keine russischen Gene (braucht man dafür nicht) habt, solltet ihr als Strafglas kein 0,2er Glas nehmen - es sei denn, einer soll abgeschossen werden...

Kronkorken-Jenga

Benötigte Materialien

- viele Kronkorken
- Strafgetränk

Spieleranzahl

- 3 - 10

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt eine Handvoll Kronkorken.

Spielablauf

Der erste Spieler beginnt den Turm, indem er seinen ersten Kronkorken in die Mitte legt. Der Reihe rum stapelt nun jeder Spieler einen seiner Kronkorken auf den Turm, bis der Turm umkippt.

Der Spieler, bei dem der Turm umkippt, hat verloren. Er bekommt ein Strafgetränk.



Kronkorken-Werfen

Benötigte Materialien

- Bierflaschen und Kronkorken

Anzahl Spieler

- 2 Spieler

Spielvorbereitung

Zwei Spieler mit jeweils einer Flasche Bier vor sich setzen sich 2 Meter auseinander. Auf der geöffneten Flasche liegt verkehrt herum ein Kronkorken.

Spielablauf

Abwechselnd versuchen die Spieler nun mit dem Kronkorken den Korken des anderen von der Flasche zu werfen.

Bei einem Treffer muss der andere einen Schluck aus der Flasche nehmen und der Schütze darf gleich noch einmal, trifft er wieder so sind jetzt zwei Schluck fällig, beim dritten Treffer in Folge sind es dann drei Schluck.



Variation

- Aus Bremen: Das gesamte Bier wird auf 3 Treffer verteilt (sprich entweder 3x ein Drittel trinken oder 2x nichts trinken und beim dritten mal exen)
- Das letzte Bier der Party (Gewinnerbier) wird aufgestellt, alle stehen 3m weiter weg und jeder versucht mit einem Kronkorken so dicht wie möglich an das Bier heranzuworfen. Derjenige, der am nächsten dran ist darf auch das Gewinnerbier exen.
- Aus Urweiler (Nähe Saarbrücken): 2-4 Personen, jede Person bekommt ein Glas oder einen Becher, was gerade da ist. Die Gläser stellt man dann in der Mitte des Tisches ganz nah beisammen. Dann bestimmt man, welcher Becher wem gehört und bespricht, wie viel Schluck man trinken muss. Nun nimmt jeder Spieler einen Kronkorken und versucht nacheinander einen der Becher zu treffen. Man darf den Korken schnipsen oder auf den Handballen legen und dann mit den Fingern gegen den Tisch hauen. Trifft man seinen eigenen Becher darf man noch mal, trifft man seinen eigenen Becher dreimal so darf man ein Wort verbieten, wer dieses Wort im Laufe des Spiels ausspricht muss trinken.-> nächster Spieler. Trifft man den Becher des Gegners so muss dieser die vorher abgesprochene Menge trinken-> Nächster Spieler. So geht das dann bis keiner mehr saufen kann.

Kutschfahrt nach Südtirol

Benötigtes Material

- Alkohol
- den untenstehenden Text

Spieleranzahl

- 9 Spieler
- 1 Vorleser

Spielvorbereitung

Ein Spiel für 9 Personen. Es gibt folgende Charaktere:

- König
- Königin
- Kutscher
- 2 Pferde
- linkes Vorderrad
- rechtes Vorderrad
- linkes Hinterrad
- rechtes Hinterrad.

Jedes Mal wenn die betroffene Person, z.B. Königin, genannt wird muss sie aufstehen und trinken. Bei Karosse müssen alle Räder aufstehen und trinken. Vergisst jemand aufzustehen, muss er auf Ex trinken.

Spielablauf

Der Text zu Kutschfahrt nach Südtirol wird von einem unabhängigen Beobachter gelesen. Der **König** (aufstehen und trinken) und seine **Königin** (aufstehen und trinken) wollten mit der **Karosse** nach Südtirol fahren.

König sagte zu seiner **Königin**: „Liebe **Königin** lass mir den **Kutscher** holen.“ Der **Kutscher** kam zum **König** und zur **Königin** und der **König** sagt zum **Kutscher**: „**Kutscher**, hol unsere **Pferde** aus dem Stall und hol die **Karosse**, damit du die **Pferde** vor die **Karosse** spannen kannst, denn die **Königin** und ich wollen nach Südtirol fahren.“

Daraufhin ging der **Kutscher** in den Stall, holte die **Pferde** heraus und spannte sie vor die **Karosse**.

Danach bestiegen der **König** und seine **Königin** die **Karosse**. Die **Königin** sagte zum **König**: „Lieber **König**, frage den **Kutscher**, ob die **Pferde** auch genug Hafer bekommen haben.“ Der **König** rief dem **Kutscher** zu: „**Kutscher**, hey **Kutscher**, sind die **Pferde** auch satt?“ Der **Kutscher** rief: „Jawohl mein **König**.“

Der **Kutscher** setzte sich auf seinen Bock, und gab den **Pferden** die Peitsche und die **Karosse** setzte sich in Bewegung.

Nach kurzer Zeit sagte die **Königin** zu Ihrem **König**: „Mein guter **König**, mein bester **König**, mein liebster **König**, ich glaube das **linke Vorderrad** eiert.“ Der **König** sagte zum **Kutscher**: **Kutscher**: „Hey **Kutscher**, halt die **Pferde** an und schaue mal nach dem **linken Vorderrad** und schaue nach dem **rechten Vorderrad**, dem **linken Hinterrad**, dem **rechten Hinterrad** und nach der ganzen **Karosse**.“

In der Zeit, in der er die **Karosse** überprüfte, gab er zuerst dem **rechten Pferd** zu saufen, dann dem **linken Pferd**. Dann sagte er zum **König**, dass alles in Ordnung sei. Der **Kutscher** stieg auf seinen Bock und gab den **Pferden** die Peitsche. Nach einer Weile sagte die **Königin** zu ihrem **König**: „**König**, lieber **König**, guter **König**, lass uns schneller fahren damit wir bald ankommen.“

Daraufhin sagte der **König** zum **Kutscher**: „**Kutscher**, hey **Kutscher**, lass uns schneller fahren, gib den **Pferden** die Peitsche. Die **Königin** und ich möchten bald in unserem neuen Schloss sein.“ Und wieder gab der **Kutscher** seinen **Pferden** die Peitsche und die **Karosse** raste davon.

Als sie ankamen, stiegen der **König** und seine **Königin** aus der **Karosse**. Der **Kutscher** spannte die **Pferde** aus, schaute noch einmal nach allen vier Rädern, dem **linken Vorderrad**, dem **rechten Vorderrad**, dem **linken Hinterrad** und dem **rechten Hinterrad** und der ganzen **Karosse**, ebenso nach den **Pferden**.

Dann wünschte der **Kutscher** der **Königin** und dem **König** alles Gute zu ihrem neuen Schloss und wartete darauf, dass er vom **König** und der **Königin** den Auftrag bekommt, die **Karosse** zu holen und die **Pferde** einzuspannen und dass der **König** zu seiner **Königin** sagt: „**Königin**, liebste **Königin**, wir fahren heute nach Südtirol.“

Als Hochzeitsspiel

Vorschlag zur Rollenbesetzung, wenn ihr die *Kutschfahrt* mit einer Hochzeitsgesellschaft spielt:

- König - Bräutigam
- Königin - Braut
- Kutscher - Trauzeuge (muss in guter Kondition sein)
- 2 Vorderräder (aufgeteilt linkes und rechtes Vorderrad) - Brauteltern
- 2 Hinterräder (aufgeteilt linkes und rechtes Hinterrad) - Eltern des Bräutigams
- Kutsche (alle Räder) - Brauteltern
- 2 Pferde - Freunde
- tiefer, dunkler Wald - das Publikum
- Stock und Stein - das Publikum

Mäxchen

Benötigtes Material

- 2 Würfel
- 1 Würfelbecher
- ein Bierdeckel o.ä., auf dem man den umgedrehten Würfelbecher weiterreichen kann.
- evtl. einen angebrannten Korken.

Anzahl Spieler

- ab 4

Spielvorbereitung

Alle Spieler sitzen im Kreis oder um einen Tisch herum.

Spielablauf

Spieler 1 würfelt mit zwei Würfeln und schaut das Ergebnis allein an (Würfelbecher), dann sagt er, was er gewürfelt hat. Dabei gibt die größere von beiden den Zehner und die kleine den Einser an. (Also eine '3' und eine '4' sind 43 und nicht 34, eine '4' und eine '6' sind eine 64 und keine 46).

Paschs stehen über den einfachen Zahlen. Die einzige Ausnahme ist das Mäxchen, eigentlich der niedrigste Wurf, also '1' und '2', wird zum Mäxchen und ist nicht mehr zu toppen.

Und jetzt wird's wirklich spannend: Der Würfler reicht den Becher weiter und sagt dem nächsten Spieler was er gewürfelt hat. Er muss aber nicht ehrlich sein, ja er muss im Laufe des Spiels lügen, will er nicht verlieren!
Der nächste Spieler kann ihm also glauben oder nicht.

Glauben oder nicht

Glaubt er ihm nicht, so wird kontrolliert. Und hier gibt es zwei Fälle:

a) Untertreiben (also statt 43 lieber 42 sagen) ist ausdrücklich erlaubt. Dann hat der Würfler trotzdem recht und der Ungläubige wird bestraft. Wird ein Mäxchen angezweifelt so gibt es die doppelte Strafe (für Bluffer bzw. Zweifler)! b) Ist der Wurf aber zu niedrig, so hat er verloren und bekommt seine gerechte Strafe (einen Minuspunkt, einen Schnaps, einen Strich mit dem angebrannten Korken ins Gesicht etc.).

Glaubt er ihm: a) so muss er weiterwürfeln (gewürfelt gilt als geglaubt) und blind etwas Höheres sagen. b) er gibt den Würfelbecher unbesehen und ungeschüttelt weiter. Dann sagt er einfach eine höhere Zahl und vertraut darauf, dass der Vormann untertrieben hat. Gerne wird so was strategisch bei Päschen oder Mäxchen gemacht: Spieler A würfelt einen Sechserpasch und gibt ihn als Dreierpasch an Spieler B. Spieler B glaubt und gibt ihn als Viererpasch weiter, dann Fünfer- und schließlich Sechserpasch. Der letzte, der die Würfel als Sechserpasch bekommen hat, sieht sich jetzt einem Mäxchen gegenüber:

Was tun bei Mäxchen

a) Der Spieler kann glauben, dass ein Mäxchen unter dem Würfelbecher ist und die Strafe annehmen ohne nachzuschauen. b) Er kann das Mäxchen anzweifeln (beachte, dass der Spieler davor in unserem Beispiel gar nicht weiß, was da unter dem Würfelbecher lauert). Dann wird nachgeschaut. Ist ein Mäxchen drunter, dann bekommt der Zweifler zwei Strafpunkte. Ist aber kein Mäxchen drunter - wie in unserem Beispiel, dann bekommt der Würfler für seinen Betrugsversuch zwei Strafpunkte.

Die Würfelergebnisse

Hier noch mal alle möglichen Würfelergebnisse, da ich aus eigener Erfahrung weiß, dass nicht alle die Zählweise kapieren. Also es gibt - in aufsteigender Reihenfolge - nur folgende Ergebnisse:

- 31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, 11, 22, 33, 44, 55, 66,
21=Mäxchen.

Variationen

- Bei Mäxchen wird sofort aufgedeckt, der nächste Spieler bekommt einen Strafpunkt und die Richtung wird gewechselt (Richtungswechsel ist immer sinnvoll, manchmal auch Wechsel der Sitzordnung).
- Manchmal wird auch mit weitergeben der gleichen Zahl gespielt, dann sagt der Spieler *mit*, sofern seine Zahl gleich hoch ist

Übliche Strafen bei Mäxchen

- Trinken (beim Mäxchen doppelt, bei falsch angesagter Zahl, also 56 statt 65)
- Strafstriche
- verbrannter Korken macht schwarze Striche ins Gesicht

Münze aus der Asche

Benötigte Materialien

- 1 Aschenbecher (oder Schüssel)
- 1 Geldstück

Spieleranzahl

- ab 4

Spielvorbereitung

Aschenbecher (oder irgendein Gefäß) in die Mitte des Tisches stellen, dann einigt man sich auf ein Geldstück (10 oder 20 Cent).

Spielablauf

Das Geldstück muss man nun entweder von der Tischkante in den Ascher hauen oder vom Daumen schnippen (am besten vorher darauf einigen).

Die Spieler stehen um den Tisch, dann ist jeder reihum dran, - trifft er nicht, so muss der linke Nachbar sein Bier trinken, - fällt die Münze auf den Boden so muss der Werfer sein Bier exen, - trifft er, so müssen alle ihr Bier exen

Wenn 3-mal nacheinander getroffen wurde darf der letzte Werfer eine Regel (Auf einem Bein stehen beim trinken. Augen zu beim trinken. ...) aufstellen. Wer künftig dagegen verstößt muss ein extra Bier exen, ebenso der der andere an die Regeln erinnert.

Nasenslalom

Benötigte Materialien

- 2 Streichholzschachteln
- viele Gläser

Spieleranzahl

- ab 2

Das Spiel

Zwei (oder mehr) gleiche Parcours aus Gläsern aufbauen, der Boden sollte glatt (kein Teppich) sein.

Dann muss jeder Spieler eine Streichholzschachtel mit der Nase den Slalom entlangschieben. Gläser dürfen dabei natürlich nicht berührt werden. Das gibt Minuspunkte.

Gewonnen hat, wer die wenigsten Minuspunkte hat. Bei Gleichstand entscheidet - wie beim Springreiten - die Zeit.

Variante

Nicht nur für Kinder ist das Spiel geeignet, es ist auch gut, wenn man schon so einiges intus hat. Dann führt das Gläserberühren zu einem Strafschluck.

Punktsaufen

Benötigte Materialien

- Stift
- Bierdeckel
- für jeden ein Schnapsglas
- Schnaps

Spieleranzahl

- ab 4

Spielvorbereitung

Die Gruppe wieder mal im Kreis sitzen lassen, dann bekommt jeder einen Punkt in der Größe eines kleinen Glases (evtl. Bierdeckel nehmen und kleine Kreise draufmalen) vor sich auf den Boden / Tisch gelegt.

Spielablauf

Nun wird auf diesen Punkt ein Glas gestellt und gefüllt, dann heißt es Ex und Hopp. Das Glas muss danach sofort wieder punktgenau und schnell auf dem Punkt platziert werden. Wer es daneben setzt fliegt - der der übrig bleibt kann (muss) die Flasche leeren.

Alternativ - wenn das Trinken die Strafe ist - muss der Trinken, der den Punkt nicht trifft.

Sauf Forrest, Sauf

Benötigte Materialien

- DVD-Player, Fernseher
- Forrest Gump
- Bier und Schnaps

Spieleranzahl

- ab 3

Das Spiel

Film einlegen, Bier- und Schnapsgläser füllen und los kann es gehen! Bei jedem "Forrest" wird ein Kurzer getrunken und bei jedem "Gump" ein Bier.

Am Anfang geht das noch, aber spätestens im 2ten Drittel des Films muss man zusehen, dass man die Kurzen nachgeschenkt bekommt.

"Mein Name ist Gump, Forrest Gump." "Forrest Gump?" "Jaaa, Forrest, Forrest Gump!"

Aber seinen wir ehrlich: bei 114 mal Forrest und 51 mal Gump ist das Spiel nur ein guter Starter in den Abend ;-)

Also: wenn ihr den ganzen Film sehen wollt: dann nur einen Schluck für jede Nennung!

Das Spiel ist auch in anderen Versionen beliebt:

- **James Bond – Saufen:** bei jedem James ein Kurzer, bei jedem Bond ein Bier („Mein Name ist Bond, James Bond!“)
- **Fußballsaufen:** jeder bekommt einen Spieler zugeteilt. Jedes mal, wenn der Kommentator den Spieler erwähnt, muss er trinken (wem das zu wenig ist: Radiokommentar laufen lassen...)
- **Dallessaufen:** Dallas schauen, jedes mal, wenn dort ein Drink genommen wird, müssen alle trinken
- **Schlumpfentrunk:** bei jeder Form von „schlumpf“ oder „schlumpfen“ wird getrunken.
- **Dinner for One:** jedes Mal, wenn James trinkt, wird auch getrunken. Die ganz Harten trinken auch einen, wenn er über den Tigerkopf stolpert.
- **Biene Maja:** jeder bekommt einen Namen aus der Folge und muss trinken, wenn der genannt wird.

Tangera

Benötigte Materialien

- ein UNO Spiel
- für jeden Spieler genug zu trinken

Spieleranzahl

- mindestens drei

Spielablauf

Erste Regel: Man darf ohne „Klokarte“ nicht auf die Toilette. Die Karten werden umgedreht in einem Kreis verteilt auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler zieht nun im Uhrzeigersinn eine Karte deren Aufgabe erfüllt werden muss bevor der nächste eine Karte ziehen darf. Der älteste Spieler beginnt. Jede Karte hat eine bestimmte Bedeutung:

„0“ - Themenrunde

Der Spieler nimmt z.B. „Biersorten“ und fängt an: Becks, der nächste: Holsten usw. Derjenige der nicht weiter weiß muss trinken

„1“ - Getränke-Bimbo

lässt die „1“ sichtbar vor sich liegen und ist nun dafür zuständig, dass alle Mitspieler immer ausreichend Getränke haben. Wenn jemand anderes eine „1“ zieht übernimmt er diese Aufgabe.

„2“ - (kann vor Spielbeginn noch festgelegt werden)

„3“ - Klokarte

muss man einlösen, wenn man aufs Klo geht

„4“ - noch mal ziehen

„5“ - der Spieler muss die Karte vor sich legen und aufstehen.

Er darf sich erst wieder setzen, sobald ein anderer Spieler die 5 gezogen hat.

„6“ - nix

„7“ - Sieben

der Spieler sagt "eins", der Nächste "zwei" usw. Fällt eine Zahl in der die 7 vorkommt oder eine die glatt durch 7 teilbar ist (7, 14, 17, 21, 27, 28....) klatsch derjenige und das zählen geht gegen den Uhrzeigersinn weiter. Das Zählen wird so lange weiter gemacht bis einer einen Fehler macht (falsch klatscht oder falsche Zahl sagt ...)

„8“ - noch mal ziehen

„9“ - neun Schlücke beliebig verteilen

„Richtungswechsel“ - schnell ans Kinn fassen der Letzte muss trinken

„aussetzen“ - Trinkpotenz alle fangen gleichzeitig an zu trinken. nur wenn der jeweils rechte Spieler absetzt darf der nächste absetzen, und dann erst der nächste.... wird ein Getränk dabei leer darf er vorher absetzen

„+2“ - Regel erfinden oder Regel abschaffen

„+4“ - vier Schlücke selber trinken

„Farbwahl“ - König

Der König bekommt etwas Dämliches auf den Kopf und in die Hand und jedes Mal bevor er trinken muss, muss er sagen: ich bin König!

Trink-Monopoly

Benötigte Materialien

- 1 Monopolspiel
- Alkohol

Spieleranzahl

- ab 4

Spielvorbereitung

Nimm ein Monopolspiel.

Spielablauf

Statt die Straßen zu kaufen, wird darum gesteuert.

Beispiel: Jemand kommt auf die Schlossallee und will sie kaufen. Dann dürfen alle wie bei einer Auktion mitbieten, also z. B. "Ich biete 4 Gläser", der nächste "Ich fünf" etc.

Ansonsten gelten die normalen Regeln. Nur statt Geld muss man trinken, ein Hotel kostet 4 Gläser, ein Haus 1 Glas, wenn man auf eine Straße kommt, die nicht die eigene ist, 1 Glas, wenn was draufsteht, das eine Glas + die Anzahl der Häuser usw. Aber das kann man ja individuell vorher klären.

Türmchen saufen

Benötigtes Material

- einen Tisch
- Wasser, Milch, Bier, Wein, Sekt, Schnaps etc. (je verschiedener, desto besser)
- Bierdeckel
- 2 Würfel

Anzahl Spieler

- mehrere

Spielvorbereitung

In der Mitte des Tisches wird ein Turm aus Getränken aufgebaut, z.B. unten ein Glas Milch, dann ein Bierdeckel, ein Glas Wasser, ein Bierdeckel, ein Bier, Bierdeckel, Wein, etc. und oben einen Korn.

Tipp: Oben kann man auch ne Wurst oder so hinlegen, ist auch lustig.

Die zwei sich gegenüber sitzenden Spieler fangen an zu würfeln. Bei einer 6 darf der Würfel weitergegeben werden. Sobald einer der Spieler eingeholt wurde, muss er das oberste Glas austrinken. Wenn es dann zur Milch oder zum Wasser kommt, will keiner mehr trinken!

Wort für Zahl

Benötigte Materialien

- Alkohol

Spieleranzahl

- ab 3

Das Spiel

Zähle von 20 bis 1.

Suche eine Zahl aus und ersetze sie durch irgendein Wort. Zum Beispiel 16 durch Maus.

Dann ist der Nachbar dran! Er zählt ebenfalls von 20 bis 1, setzt aber für die 16 "Maus" ein.

Wenn er durch ist, ersetzt er eine weitere Zahl durch ein Wort. So geht das immer weiter bis alle Zahlen durch Wörter ersetzt worden sind.

Macht einer ´nen Fehler... Saufen!

6 trink aus!

Benötigte Materialien

- 1 Würfel
- verschiedene, möglichst seltsame Getränke (vielleicht die Reste einer Party?), Hausbar etc.

Spieleranzahl

- ab 4

Spielablauf

Der erste Spieler würfelt. Würfelt er eine **6** – die 1. –, dann sucht er sich aus der Hausbar ein paar nette Sachen aus, die 2. **6** muss den Cocktail dann mixen. Die 3. **6** probiert den Drink und die 4. muss ihn dann austrinken.

PS: Es können auch alkoholfreie Getränke vermixt werden. Ein Schlag gegen alle Trinker :-D

Varianten

- Die 1. **6** nimmt ein Getränk, die 2. ein anderes, die 3. ein drittes und mixt alle drei zusammen, nur die 4. **6**, die muss trinken :-b



EROTIK

Apfelsinentanz

Benötigte Materialien

- 1 Apfelsine pro Paar
- Musik

Spieleranzahl

- ab 10

Spielvorbereitung

Paare bilden. Jedes Paar bekommt eine Apfelsine.

Spielablauf

Die Paare mit einer Apfelsine zwischen den beiden Stirnen tanzen lassen. Das Paar, das sie fallen lässt ist raus.

Musik schneller machen hilft bei zu geschickten Kandidaten ;-)

Arschgrapschen

Benötigte Materialien

- keine

Spieleranzahl

- ab 8

Spielvorbereitung

Man nehme eine handvoll Jungs (oder Mädels). Die schauen sich die Hintern von ca. 4-5 Personen des anderen Geschlechts an.

Dann werden die Jungs (bzw. Mädels) vor die Tür geschickt.

Spielablauf

Nacheinander kommen sie mit verbundenen Augen wieder hinein und müssen die Hintern ertasten und mit Namen zuordnen.

Beine Erkennen/Wadenraten

Benötigte Materialien

- Augenbinde
- erhöhten Stellplatz

Spieleranzahl

- mind. 5 + Zuschauer

Spielvorbereitung

4-5 Männer bzw. Frauen in eine Reihe stellen, am besten erhöht (also auf Stühlen oder Tischen). Dann muss jeder seine Beine frei machen (bis über die Knie).



Spielvorbereitung

Das "Opfer" / der Kandidat muss dann mit verbundenen Augen eine bestimmte Person / alle Personen durch ertasten der Beine erkennen.

Besonders geeignet als Hochzeitsspiel, wo die Braut die Beine des Bräutigams herausfinden muss.

Ballonrennen

Benötigte Materialien

- halb so viele Luftballons wie Teilnehmer mitmachen.

Spieleranzahl

- ab 8
- gerade Anzahl

Spielvorbereitung

Aus den Teilnehmern Zweierteams bilden. Die Partner halten den Luftballon zwischen den Bäuchen oder Rücken.

Spielablauf

Dann muss jedes Team zu schnell wie möglich das Ziel erreichen, verlieren sie den Ballon, so müssen sie noch einmal an den Start zurück.

Betasten

Benötigte Materialien

- 1 Augenbinde pro Paar
- 3-5 Wäscheklammern pro Paar

Spieleranzahl

- ab 4 Paaren

Spielvorbereitung

Paare bilden, einem die Augen zubinden. Dann dem mit offenen Augen drei oder fünf Wäscheklammern an die Kleidung heften.

Der mit den verbundenen Augen muss sie dann - gegen die Zeit - finden.
Gewonnen hat das Paar, welches als erstes alle Klammern gefunden hat.

Bierdeckel-Weitergeben

Benötigtes Material

- Bierdeckel

Spieleranzahl

- mehrere Pärchen

Spielvorbereitung

Die Gruppe sitzt im Kreis immer männlich weiblich abwechselnd.

Spielablauf

Der erste Spieler saugt einen Bierdeckel mit dem Mund an und muss diesen an den Nachbarn weitergeben. Sobald der Bierdeckel vor seinem Mund ist, muss er ihn nun ansaugen, worauf der Geber aufhört zu saugen. Im Idealfall hat der zweite Spieler den Bierdeckel nun vorm Mund. Wer den Bierdeckel allerdings fallen lässt, wird bestraft.



Varianten

- Spielbar im Ausschlussverfahren, die beiden die zum Schluss übrig bleiben dürfen (müssen) sich küssen.
- Wer Bierdeckel zu schwer zum Ansaugen findet, schaut besser beim Kartenkuss

Eiswürfel

Benötigtes Material

- mehrere Eiswürfel

Spieleranzahl

- viele, möglichst geschlechtlich gleichmäßig verteilt (so es euch wichtig ist)

Spielvorbereitung

Mehrere Teams mit jeweils zwei Mitspielern (am besten männlich + weiblich) bilden. Jedes Team bekommt einen Eiswürfel.

Spielablauf

Einer aus dem Team (am besten die Frau) muss den Eiswürfel nun so schnell wie möglich von einem Hosenbein des Team-Partners (der Mann) ins nächste zu bekommen. Das schnellste Team gewinnt - wenn man nicht vorher schon gewonnen hat ;-)

Tipp: Wem die Eiswürfel zu kalt sind, der kann auch einen Löffel verwenden.

Eiswürfel weitergeben

Benötigtes Material

- Mehrere Eiswürfel, möglichst größere
- evtl. Alkohol

Spieleranzahl

- gleiche Menge an Männern oder Frauen (zumindest bei Heteros)

Spielvorbereitung

Alle sitzen im Kreis, der erste Spieler nimmt den Eiswürfel in den Mund

Spielablauf

Der Eiswürfel wird von Mund zu Mund weitergegeben - fast wie ein Zungenkuss. Derjenige, bei dem der Eiswürfel schmilzt, muss ein Strafgetränk trinken oder ein Pfand abgeben.

French Kiss

Benötigte Materialien

- Augenbinden für eine Gruppe

Spieleranzahl

- schon mehrere, möglichst gleiche Anzahl M/W.

Spielvorbereitung

Die Gruppe wird in männlich / weiblich geteilt. Dann bekommen entweder die Jungs oder die Mädels die Augen verbunden.

Spielablauf

Das andere Geschlecht, die mit den unverbundenen Augen, darf nun nacheinander die Reihe abschreiten. Jeder mit offenen Augen darf nun bei jedem mit verbundenen Augen eine der folgenden Aktionen vornehmen:

- Eine Ohrfeige für "ich mag Dich nicht",
- Hände schütteln für "indifferent",
- ein Küsschen für "ich mag Dich" oder
- einen Kuss für "ich mag Dich ziemlich".

Dann wird gewechselt.

Variante 1

Das andere Geschlecht ist verpflichtet den Kuss zu erwidern.

Variante 2

Wenn der mit Verbundenen Augen den Namen desjenigen der ihn geküsst hat errät, erst dann darf richtig geküsst werden.

Glas treffen

Benötigtes Material

- Sitzgelegenheit
- Flasche
- Glas
- Augenbinde

Spieleranzahl

- ein Pärchen
- Zuschauer



Spielvorbereitung

Frau sitzt auf einem Stuhl mit leerem Glas zwischen den Beinen. Mann steht mit verbundenen Augen davor und einer Flasche (Bier, Wein, was auch immer - Wasser hat durchaus Vorteile) zwischen seinen Beinen.

Spielablauf

Nun muss er nur mit den Anweisungen der Frau das Glas (versuchen zu) füllen. Sieht urkomisch aus und die Wasserflecken tragen auch zur Belustigung bei ;-)

Hey Babe

Benötigte Materialien

- keine

Spieleranzahl

- viele
- möglichst gut gemischt nach M/W

Das Spiel

Die Gruppe sitzt im Kreis. Einer steht in der Mitte. Er muss versuchen mit dem Text "Hey Babe ich liebe Dich Babe und wenn Du mich auch liebst Babe, dann schenke mir ein Lächeln" eine bestimmte Person aus dem um ihn versammelten Kreis zum Lachen zu bringen.

Faxen machen ist erlaubt. Anfassen kann auch erlaubt sein, es sollten bloß vorher klare Spielregeln aufgestellt werden.

Die angesprochene Person muss nun antworten: "Hey Babe, ich liebe Dich auch, aber ein Lächeln kann ich Dir leider nicht schenken."

Wenn die angesprochene Person lachen muss - das kann auch bereits bevor (!) sie den Satz sagen muss geschehen sein - so hat sie verloren und muss nun ihrerseits in den Kreis. Und das Spiel wiederholt sich.

Kartenkuss

Benötigtes Material

- Spielkarten

Spieleranzahl

- mehrere Pärchen

Spielvorbereitung

Die Gruppe sitzt im Kreis immer männlich weiblich abwechselnd.

Spielablauf

Der erste Spieler saugt eine Spielkarte (Herzdame) mit dem Mund an und muss diese an den Nachbarn weitergeben. Sobald die Karte vor seinem Mund ist, muss er sie nun ansaugen, worauf der Geber aufhört zu saugen. Im Idealfall hat der zweite Spieler die Karte nun vorm Mund. Wer die Karte allerdings fallen lässt, wird bestraft.



Varianten

- Spielbar im **Ausschlussverfahren**, die beiden die zum Schluss übrig bleiben dürfen (müssen) sich küssen.
- **Hochzeitsspiel**: ca. 10 Herren und ebenso viele Damen werden auf die Bühne gebeten und abwechselnd in zwei Kreise gesetzt oder gestellt. In einem sind Braut und Bräutigam, im anderen können z.B. die Trauzeugen oder Eltern des Brautpaares ein. Dann muss die Karte um die Wette weitergegeben werden. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst 'rum ist.

Klamottentausch

Benötigte Materialien

- 1 Flasche

Spieleranzahl

- ab 8

Das Spiel

Es setzen sich alle Mitspieler in einen Kreis und es wird eine Flasche gedreht. Der Flaschenhals steht für das Oberteil und der Boden für Unterteil (Hose, Rock etc.). Dann wird gedreht wer mit wem tauscht.

Körperteile

Benötigte Materialien

- viele Zettel

Spieleranzahl

- ab 8

Spielvorbereitung

Zettel mit Körperteilen (Nasenspitze, Fuß, Ohr, rechter Unterarm, linke Schulter, Mund, Wange, ...) vorbereiten. Dann Paare (m/w) bilden.

Spielablauf

Die Paare müssen nacheinander oder zeitgleich (dann braucht man mehrere Zettelhaufen) versuchen die Zettel zwischen ihre entsprechenden Körperteile zu pressen.

Man darf solange neue Zettel aufnehmen bis man einen fallen lässt, dann wird gezählt wie viele noch gut sitzen.

Lippenraten

Benötigte Materialien

- nix :-D

Spieleranzahl

- mind. 4 Mädels und 1 Junge oder andersherum

Das Spiel

Ein Junge sucht sich vier Mädchen aus, welche er dann mit verbundenen Augen küssen und so identifizieren muss. Das geht natürlich auch anders herum ;-)

Variante mit Papier

Benötigte Materialien

- 1 Blatt Papier pro Dame
- 1 Lippenstift

Spieleranzahl

- ab 10

Das Spiel

Alle weiblichen Gäste küssen auf ein Blatt (vorher gibt's für alle den gleichen Lippenstift). Dann müssen die männlichen raten. Jeder der richtig liegt bekommt das Original für einen Kuss.

Partykeller

Benötigte Materialien

- 1 Augenbinde,
- 1 Stuhl
- 1 Flasche
- 1 Seil (optional)

Spieleranzahl

- mehrere

Sinn des Spiels

- Sich näher kommen

Spielvorbereitung

Eine freiwillige Person setzt sich auf den Stuhl und die Hände werden an den Stuhl gebunden, die Augen mit der Augenbinde verschlossen. Die übrigen Leute setzen sich in einen Kreis.

Spielablauf

Die Flasche wird gedreht. Die Person, auf den der Flaschenhals zeigt, ist "Der/Die Auserwählte". Die Person muss die andere Person auf dem Stuhl küssen, egal wie. "Der/Die Auserwählte" muss sich wieder hinsetzen und die Person auf dem Stuhl wird befreit und muss erraten wer Sie/Ihn geküsst hat.

Polonäse

Benötigte Materialien

- Musik

Spieleranzahl

- viele

Das Spiel

Einfach eine Polonaise bilden, diese muss nach dem Takt der Musik tanzen (sich bewegen). Bei schneller werdender Musik muss der Kopf versuchen das Ende der Schlange zu fangen. Ein Garten oder großes Grundstück wäre nicht schlecht.

Russische Post

Benötigte Materialien

- 3 Schüsseln
- Zettel und Stift

Spieleranzahl

- ab 6, je mehr, desto besser

Spielvorbereitung

In eine Schüssel kommen alle Mädchennamen, in die andere die Jungennamen und in die dritt kommen die Aufgaben, z.B. Kuss auf den Mund, Umarmung, Küsschen, Zunge ins Ohr, Weintraube nur mit dem Mund weitergeben ...

Spielablauf

Nun muss einer blind in alle 3 Schüsseln reingreifen und es wird nun ein Junge, ein Mädchen und das, was sie machen müssen, gezogen.
Ein sehr direktes Spiel also ;-)

Strip Twister

Benötigte Materialien

- 1 Twisterspiel

Spieleranzahl

- 3 - 4

Das Spiel

Wie ihr es euch schon gedacht habt, sind die Regeln ganz einfach:
Jeder der umfällt ist nicht ausgeschieden, sondern muss einen trinken und ein Kleidungsstück ausziehen und darf dafür wieder ins Spiel einsteigen.

Tampon

Benötigte Materialien

- 1 Tampon pro Spieler
- 1 Bierflasche pro Spieler

Anzahl Spieler

- beliebig

Spielvorbereitung

Einen frischen Tampon am Ende einer Schnur befestigen und diese um die Hüften der Mitspieler binden, so dass der Tampon auf Kniehöhe am Rücken herunterbaumelt. Wahlweise auch mit der Schnur an der hinteren, mittleren Gürtelschnalle befestigen.

In einiger Entfernung genauso viele wassergefüllte Flaschen (ganz voll, sonst wird's zu schwer) wie Spieler aufstellen.

Spielablauf

Auf "Los" rennt jeder zu seiner Flasche und versucht den Tampon einzulochen UND danach mit der Flasche zurück zur Startlinie zu laufen (dazu muss man ein wenig warten bis der Tampon sich mit Wasser vollgesogen hat). Das Benutzen der Hände - ihr habt es euch sicher schon gedacht - ist natürlich verboten.

Variationen

- Slalomstrecke, die mit der Flasche umlaufen werden muss
- einen kleinen Begrüßungsschnaps am Start
- Nur Jungs/Männer, die laufen - das ist witziger ;-)

Verknoten

Benötigte Materialien

- nix

Spieleranzahl

- ab 8

Spielvorbereitung

Eine Person muss hinausgehen und darf nicht sehen, was die anderen machen.

Alle anderen bilden einen Kreis - Gesicht zeigt in den Kreis - und fassen sich an den Händen. Die Hände müssen während des ganzen Spieles zusammen bleiben - sie dürfen nicht geöffnet werden und umgreifen ist schon gar nicht erlaubt. Nun fängt man an sich zu verknoten d.h. es wird über Hände hinweggestiegen oder unten durch, sich eingedreht ... - solange bis nichts mehr geht.

Spielablauf

Nun wird die Person die draußen gewartet hat wieder reingeholt und muss dieses Menschenknäuel entknoten - wie gesagt: Hände schön zusammenlassen. Alle Personen müssen am Ende so stehen, wie gestartet wurde.

Näher kommen ist hier garantiert ;-)

Wandernde Salzstange

Benötigte Materialien

- 1 Packung Salzstangen

Spieleranzahl

- mind. 4 Paare

Das Spiel

Man nehme eine Salzstange und viele Freiwillige. Die Partygäste, immer abwechselnd männlich und weiblich, sitzen im Kreis. Einer nimmt eine Salzstange in den Mund, von der er abbeißt und sie dann im Kreis über den Mund weitergibt, also ohne Hände! Jeder muss ein Stück abbeißen, wenn er die Salzstange im Mund hat.

Das Spiel wird solange gespielt, bis einer aufgibt und dann natürlich auch bestraft wird.

Wattebausch

Benötigtes Material

- Creme, Vaseline
- Watte oder Wattepad

Spieleranzahl

- mehrere Pärchen

Spielvorbereitung

Die Spieler sitzen im Kreis, Männchen und Weibchen abwechselnd. Die Nasen aller Spieler sind mit Creme / Vaseline betupft, dann einen Wattebausch draufsetzen (muss haften bleiben).



Spielablauf

Der Wattebausch muss im Kreis weitergegeben werden. Wer ihn fallen lässt wird bestraft.

Zeitungstanz

Benötigte Materialien

- Zeitungen, ein Blatt pro Paar
- Musik

Spieleranzahl

- mehrere Paare
- ein DJ/Musiker

Spielvorbereitung

Paare bilden, Zeitungen auslegen. Jedes Paar bekommt eine Zeitung.

Spielablauf

Die Musik beginnt, die Paare tanzen, jedes auf seiner Zeitung. Nach einem Lied (oder wenn die Musik stoppt), wird das Zeitungsblatt halbiert, die Musik geht weiter. Wer beim Tanzen den Boden berührt, ist raus.

Die Paare dürfen einander auch tragen - ist manchmal ganz angebracht, wenn das Blatt Briefmarkengröße erreicht hat.

Zungen-Gourmet

Benötigte Materialien

- Getränke
- Augenbinde

Spieleranzahl

- Jungen, Mädchen

Sinn des Spiels

- Sich näher kommen

Spielvorbereitung

Einer freiwilligen Person werden die Augen verbunden und sie muss etwas trinken. Eine andere Person (des anderen Geschlechts) darf nicht wissen, was die andere Person getrunken hat.

Spielablauf

Wenn die erste freiwillige Person ausgetrunken hat, muss die andere Person riechen und SCHMECKEN was die Person getrunken hat.

Zungenkuss

Benötigte Materialien

- keine

Spieleranzahl

- mehrere Paare

Das Spiel

Die Gäste setzen sich immer abwechselnd hin: Mädchen, Junge, ... Dann nehmen sie einen Tischtennisball (oder etwas Ähnliches) auf die Zunge, und geben ihn weiter (mit der Zunge). Wenn er runterfällt, gibt es eine Strafe oder einen Kuss...

Varianten

Das ganze Spiel mit einem Eiswürfel. Bei dem der Eiswürfel schmilzt, der muss etwas machen, z.B. seinen rechten Nachbarn küssen oder einen Schnaps trinken.

RATEN

Berühmte Paare

Benötigtes Material

- Zettel und Stift

Spieleranzahl

- ab 6 Spieler, je mehr desto besser
- nur gerade Anzahl Mitspieler

Spielablauf

Jeder bekommt einen Zettel an die Stirn (oder den Rücken) gepappt, auf dem ein Teil des berühmten Paares steht. Irgendeiner hat nun den entsprechenden Gegenzettel - nur er weiß es nicht.

Man darf erst was essen (oder rausgehen oder was auch immer) wenn man seinen Partner gefunden hat. Dazu muss man die Mitspieler befragen, aber als Antworten sind nur JA oder NEIN oder IRRELEVANT zulässig.

Berühmte Paare

Film & Fernsehen

- Han Solo & Prinzessin Leia
- Richard Burton & Liz Taylor
- Robin Hood & Marianne
- Kermit & Miss Piggy
- Rett Butler & Scarlett O'Hara
- J.F.Kennedy & Marilyn Monroe
- Daisy & Donald Duck
- Minnie & Micky Maus
- Schlumpf & Schlumpfine
- Willi & Biene Maja
- Tarzan & Jane
- Beavis & Butthead
- Garfield & Odie
- Lucky Luke & Jolly Jumper
- Bud Spencer & Terrence Hill
- Dick & Doof (Stan & Olli für die Puristen)
- Jake & Elwood Blues (die Blues Brothers)
- Tom & Jerry
- Hase & Wolf (für unsere russischsprachigen Leser ☺)
- Batman & Robin
- Popeye & Olivia



- Roger & Jessica Rabbit
- Sunny Crocket und Tubbs
- Fred Feuerstein und Barny Geröllheimer
- Frosch & Tigerente
- Wum & Wendelin
- Sissi & Franz Josef
- Bonnie & Clyde
- Winnie Puh & Ferkel
- Ernie & Bert
- Humphrey Bogart & Lauren Bacall
- Angelina Jolie & Brad Pitt
- Lolek & Bolek
- Grace Kelly & Fürst Rainier von Monaco
- Don Camillo & Peppone
- Fix & Foxi
- Fred Astaire & Ginger Rogers
- Cheech & Chong
- Cap & Capper
- Pat & Patachon
- Paul & Paula
- Susi & Strolch
- Homer & Marge
- Tarzan & Jane
- Thelma & Louise

Politik & Geschichte

- Rosa Luxemburg & Karl Liebknecht
- Prinz Charles & Lady Diana
- Abaelard & Eloise
- Herodes & Herodias
- Gysi & Lafontaine
- Bill Clinton & Monica Lewinsky
- Juan Domingo & Eva (Evita) Perón
- Gert Bastian & Petra Kelly
- Helmut & Hannelore Kohl

Showbizz & Berühmtheiten

- Marianne & Michael
- Kate Moss & Pete Doherty
- John Lennon & Yoko Ono
- Mark Terenzie & Sarah Connor
- Simon & Garfunkel
- Johnny Depp & Vanessa Paradis
- Seal & Heidi Klum

- Thomas Anders & Dieter Bohlen
- Siegfried & Roy
- Al Bano & Romina Power
- Andre Agassi & Steffi Graf
- Klaus & Klaus
- Cindy & Bert
- Dodi & Diana
- Sonny & Cher
- Paola & Kurt Felix
- Netzer & Delling
- Aristoteles Onassis & Maria Callas
- Elvis & Priscilla
- Barbie & Ken

Literatur & Kunst

- Cäsar & Kleopatra
- Robin Hood & Marianne
- die Schöne & das Biest
- Romeo & Julia
- Hänsel & Gretel
- Rotkäppchen & der böse Wolf
- Tim & Struppi
- Asterix & Obelix
- Pünktchen & Anton
- Frodo & Sam
- Gimli & Legolas
- Othello & Desdemona
- Porgy & Bess
- Gretchen & Faust
- Hänsel & Gretel
- Max & Moritz
- Pünktchen & Anton
- Sherlock Holmes & Dr. Watson
- Tristan & Isolde

Bibel

- Adam & Eva
- Jesus & Maria Magdalena
- Maria & Josef
- Gott & Teufel
- Ochs & Esel
- David & Goliath

Mythos & Antike

- Zeus & Hera
- Paris & Helena
- Orpheus & Eurydike
- Isis & Osiris
- Caesar & Cleopatra
- Paris & die schöne Helena

Abstrakt

- Aronal & Elmex
- Alpha & Omega
- Black & Decker
- Pech & Schwefel
- Karies & Baktus
- Salz & Pfeffer
- Schwarz & Weiß
- Smith & Wesson
- Martini & Olive

Denkmal bauen

Benötigte Materialien

- keine

Spieleranzahl

- ab 6

Spielablauf

Ein Spieler sucht sich einen (oder wenn er braucht auch mehrere) Freiwillige(n) und formt diese(n) ohne Worte zu einem Denkmal.

Spielablauf

Die anderen Spieler müssen dann erraten, worum es sich bei dem Denkmal handelt.



Fremdwörterlexikon

Benötigtes Material

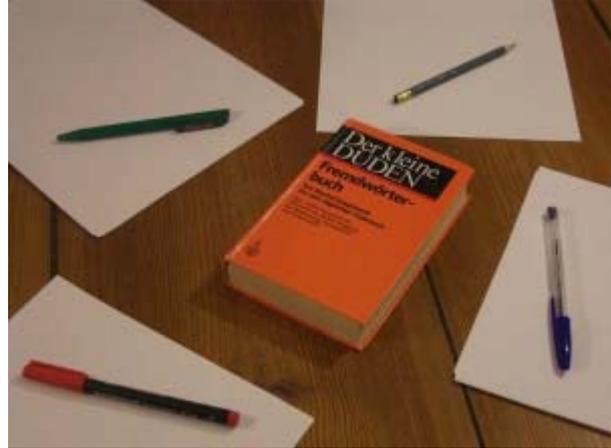
- Zettel und Stift für jeden
- evtl. eine Unterlage oder Sichtschutz
- Fremdwörterlexikon oder Internet

Spieleranzahl

- mind. 4

Spielvorbereitung

Alle setzen sich in einen Kreis, jeder bekommt ein Blatt Papier, einen Stift und eine Unterlage - damit keiner sieht was der andere schreibt. Das Fremdwörterlexikon wechselt mit jeder Runde eins weiter im Kreis, der der es hat ist der Spielleiter für diese eine Runde.



Spielablauf

Der Spielleichter sucht ein Wort aus und liest es vor (wenn es einer schon kennt, dann ein neues), jeder schreibt jetzt auf was gemeint sein könnte - der Spielleichter schreibt die wahre Lösung auf, dann sammelt er alle Blätter ein und mischt gut.

Nun liest er eine Erklärung (vorher auf eine gewisse Wortanzahl einigen) nach der anderen vor. Jeder Spieler wettet auf eine der vorgelesenen Lösungen - dazu sollte der Spielleiter die gemischten Blätter mit A, B, C, ... bezeichnen und die Spieler setzen dann eine Erkennungs-marke (Spielstein, Stein, Murmel, ...) auf ein Blatt in der Mitte das so viele Buchstaben wie Spieler enthält.

Hat jemand auf die richtige Erklärung (die vom Spielleiter) gesetzt so gibt es einen Punkt. Haben andere Spieler auf die eigene Lösung gesetzt (man darf sich nicht selber setzen) gibt es dafür jeweils auch einen Punkt. Der Spielleiter kann nie Punkte bekommen.

Heiteres Beruferaten

Spieleranzahl

- mind. 4

Überblick

Angelehnt an die ARD-Show mit Robert Lembke, die seit den 60ern bis 1988 lief, müssen die anderen Spieler den Beruf des Kandidaten erraten. Der Kandidat führt eine berufstypische Handbewegung aus und das Rateteam muss in 10 Fragen den Beruf erraten.

In der Spielshow bekam der Kandidat für jedes Nein 5 DM in ein Sparschwein, das "Schweinderl" (klassische Frage für den Kandidaten am Anfang: "welches Schweinderl hätten's denn gern?").

Ablauf

- Der Kandidat sitzt gegenüber der Jury.
- Er führt seine typische Handbewegung aus.
- Das erste Jurymitglied stellt eine Frage.
- Wird diese Frage mit Nein beantwortet, erhält der Kandidat einen Punkt und das nächste Jurymitglied stellt eine Frage
- Wird die Frage mit Ja beantwortet, darf das Jurymitglied weiterfragen, solange bis der Beruf erraten ist, ein Nein folgt oder 10 Fragen gestellt sind.

Das Spiel eignet sich gut, um sich in kleinen Gruppen kennen zu lernen oder einen Neuling in die Gruppe einzuführen.

Variationen

- Statt einen Punkt bekommt der Kandidat für jedes Nein ein Stück Schokolade, einen Schnaps oder etwas ähnliches
- Andersrum kann auch die Jury bei jedem Nein trinken müssen, je nach Lust und Laune.

Irrenhaus

Benötigte Materialien

- keine

Spieleranzahl

- mindestens 5
- eine Person als Arzt

Spielvorbereitung

Das Spiel fordert volle Konzentration vom Arzt :)

Es werden die Personen festgelegt, einer ist der Irrenarzt und die anderen können sich Namen von Physikern(Einstein, Newton) oder von Schauspielern geben (Brad Pitt, Georg Clooney). Dann geht der Arzt raus und die Irren sprechen sich ab, was sie antworten.

Spielablauf

Als nächstes wird der der Arzt wieder hereingerufen und stellt irgendwelche Fragen, um die Krankheit herauszufinden. Die Irren antworten aber immer auf die Frage des Vorgängers.

Beispiel:

- Frage 1: Wie ist dein Name? Antwort: Blau.
- Frage 2: Wo bist du gerade? Antwort:(der gefragte beantwortet die Frage nach dem Namen)
- Frage 3: Wie spät ist es jetzt? Antwort: ich bin auf einer Geburtstagsparty
- Frage 4: Wie alt bist du? Antwort: es ist 12 Uhr

Und immer so weiter, bis der Arzt erraten hat, dass alle fragen vom Falschen beantwortet werden und er Sinn in das Gewusel bekommt.

Mord in der Disko

Benötigtes Material

- Zettel oder Kartenspiel zum Auslosen der Rollen
- Musikanlage
- Lichtschalter

Spieleranzahl

- viele

Spielvorbereitung

Auf ein paar Zettel wird geschrieben: Detektiv, Mörder, Tänzer (mehrere davon) und DJ. Je nach Anzahl der Mitspieler wird dann gezogen: 1x Detektiv, 1x Mörder, 1x DJ und der Rest sind dann die Tänzer (z.B. wenn es 10 Mitspieler sind, dann sind es 7 Tänzer). Mit einem Kartenspiel erfolgt die Verlosung einfach so: König=Detektiv, Mörder=Bube, Ass=DJ, Luschen=Tänzer.

Spielablauf

Der Detektiv geht raus vor die Tür. Der DJ stellt sich an eine Musikanlage und wenn es geht in die Nähe eines Lichtschalters. Der schaltet nun das Licht aus und die Musik an. Der Mörder, der sich unter die Tänzer gemischt hat, tanzt normal mit den anderen zu der Musik. Nach wenigen Minuten schlägt er einen beliebigen Tänzer auf die Schulter. Dieser muss laut schreien. Dann müssen sich alle auf den Boden legen, inklusive Mörder. Der DJ schaltet die Musik ab und schaltet das Licht ein. Der Detektiv geht nachdem er den Schrei gehört hat in den Raum und muss nun unter den Tänzern (und dem Mörder) erraten, wer der Mörder war. Wenn er das nicht nach 3x erraten geschafft hat bekommt er eine Strafe.

Mörder

Benötigtes Material

- 1 Kartenspiel oder Zettel
- einen Tisch mit Platz für jeden Mitspieler

Anzahl Spieler

- na 8 sollten es schon sein...

Spielvorbereitung

Man nehme aus einem Kartenspiel so viele Luschen und einen Buben wie Spieler im Kreis einander Hände fassend sitzen. Dann werden die Karten verteilt, derjenige der den Buben hat ist der Mörder.

Spielablauf

Er muss jetzt versuchen so viele wie möglich umzubringen. Dazu gibt er Handdrücker aus. Jeder Lebende der eine bestimmte Anzahl von Drückern bekommt, zieht einen ab und gibt die restliche Anzahl in die entsprechende Richtung weiter. Kommt bei einem Spieler nur ein Drücker an, so ist er tot! Tote Mitspieler drehen ihre Karte (mit der Lusche) um oder legen den Kopf auf die Knie, wenn sie jetzt Drücker bekommen, dann geben sie genauso viele (ohne einen abzuziehen) weiter.

Jeder kann einen Verdacht äußern wer der Mörder ist, es muss wahrheitsgemäß geantwortet werden, hat man allerdings falsch gelegen so ist man tot. Ist der Mörder enttarnt oder hat er alle umgebracht, so werden seine Opfer gezählt und das ist dann seine Punktzahl.

Tipp: Auch mit mehr als einem Mörder (die sich natürlich nicht selber umbringen können) spielbar.

Die Mörderbestimmung erfolgt wieder mit Hilfe eines abgezählten Kartenspiels (Luschen und ein Bube). Die Gruppe sitzt im Kreis, jeder hat eine Kerze (Teelicht eher unpraktisch) oder die verdeckte Karte vor sich.

Der Mörder muss nun durch zuzwinkern die Mitspieler töten. Wer angezwinkert wird ist tot - und muss sein Licht ausblasen oder die Karte vor sich umdrehen. Jeder darf jederzeit einen Verdacht äußern wer der Mörder ist, liegt er falsch so stirbt er. ODER Nur wenn 2 einen Verdacht haben kann gehandelt werden. Und zwar müssen die gleichzeitig auf den Mörder zeigen, wenn beiden auf verschiedene Leute zeigen, sterben sie. Zeigen sie beiden auf jemanden der nicht der Mörder ist so sterben sie auch.

Varianten

Und nun meine Lieblingsversion: Eine große Gruppe (mehr als 10) sitzt im Kreis. Ein Spielleiter (das erste Mal macht es jemand der das Spiel kennt, dann der Mörder der Vorrunde) beginnt mit folgender Geschichte:

"Ein kleines Dorf irgendwo, alle Bürger gehen schlafen. Doch da erwacht - vermutlich verursacht durch den bösen Mond - ein Mörder." Diesem tippt er (alle anderen Mitspieler haben die Augen geschlossen und den Kopf auf den Knien - sie schlafen ja schließlich) auf den Kopf, den er jetzt heben darf (natürlich leise).

"Doch auch ein anderer Bürger des Dorfes erwacht auf Grund einer bösen Vorahnung." - jetzt tippt der Spielleiter einen weiteren Dorfbewohner an - den Detektiv, auch dieser hebt seinen Kopf leise.

Folgender Part ist jetzt in jeder Spielrunde gleich: "Der Mörder zieht nun um die Häuser und sucht sich sein Opfer aus, wobei er vom Detektiv beobachtet wird." Daraufhin zeigt der Mörder unauffällig und leise (der Sitznachbar darf ja nichts merken) auf eine Person im Kreis (außer dem Detektiv). Der Detektiv ist der einzige (außer dem Spielleiter, und den Toten in folgenden Spielrunden) der sieht, wer der Mörder ist und wenn er ausgewählt hat.

"Der Mörder hat seine Wahl getroffen, Detektiv und Mörder gehen wieder schlafen (Kopf auf die Knie) und das Dorf erwacht. Doch ein Mitbewohner ist tot. Es ist ..." Der Spielleiter nennt den Namen.

Der zweite Part ist auch in jeder folgenden Runde gleich: "Das Dorf ist verärgert und zieht los den Schuldigen zu finden und zu richten." Was nun folgt ist das eigentliche Spiel, herrliche Diskussionen: Und zwar kann irgendjemand sagen, "Ich weiß es ist Thomas, lasst ihn uns töten, wer ist dafür?" Daraufhin Thomas: "Du verdächtigst mich doch bloß, weil ich Dir den Saft über die Hose gekippt habe, also das ist doch Blödsinn, lasst uns lieber Andreas killen!" Andreas: "Das sieht Dir ähnlich, aber ich bin für Stefan, es hat nämlich neben mir geraschelt." Stefan: "Ja klar habe ich geraschelt, ich bin nämlich der Detektiv und es ist Dirk." Dirk: "Ja, der Detektiv bin ich auch, und ich weiß, dass es Thomas ist." Dieter: "Was ihr alle erzählt, ICH bin der wahre Detektiv und ich bin auch für Dirk." Abstimmungen können sofort abgehalten werden. Entweder steht bloß eine Person zur Auswahl oder mehrere. Sobald sich die Mehrzahl der Spieler gemeldet hat wir der Beschuldigte gelyncht. "Das Dorf knüpft ... auf. Und geht schlafen."

Wenn der Mörder gefunden ist, dann geschehen keine weiteren Morde, ansonsten geht es mit Part 1 wieder von vorne los. Der Detektiv bekommt so viele Punkte wie er Dorfbewohner retten konnte, der Mörder soviel wie er umgebracht hat.

Tipp: Man kann sich vorher überlegen ob man es dem Dorf verrät, wenn sie ihren Detektiv umgebracht haben.

Weitere Variante: Der Mörder bringt seine Opfer durch Augenzwinkern, Augenbrauenheben etc. um.

Als Trinkspiel

- Trinken muss der Detektiv, wenn er einen Falschen verdächtigt
- Der Mörder, wenn er enttarnt wird
- In der Variante mit dem Zuzwinkern: der Mörder muss einen Doppelten trinken, wenn er auf frische Tat ertappt wird.

Als Halloweenspiel

- Der Mörder ist in dem Fall ein Vampir.

Pantomimenraten

Benötigte Materialien

- Zettel mit Begriffen

Spieleranzahl

- mind. 8

Spielvorbereitung

Zwei Gruppen bilden. Jede Gruppe schreibt für die andere zehn zusammengesetzte Begriffe auf.

Beispiele: Schnaps-Glas, Verfolgungs-Jagd, Salz-Stange.

Spielablauf

Zwei Personen aus der einer Gruppe ziehen verdeckt ein Wort. Dann müssen sie diese beiden Worte pantomimisch darstellen, dafür können sie sich kurz draußen besprechen ohne dass die anderen davon etwas mitbekommen.

Beiden dürfen während ihrer Vorstellung kein Wort sagen. Wenn ihre Gruppe den Doppelbegriff errät, bekommt sie 2 Punkte. 1 Punkt, wenn sie nur einen Teil errät.

Danach ist die andere Gruppe dran und gewonnen hat natürlich, wer mehr Punkte hat.

Promiraten

Benötigte Materialien

- pro Person 1 Klebezettel (evtl. auch Zigarettenpapier)
- 1 Stift

Spieleranzahl

- mehrere

Spielvorbereitung

Jeder schreibt auf seinen Zettel eine bekannte Figur (Schauspieler, Sportler, Sänger, etc), welche der Nebenmann erraten muss. Dieses Papier wird nun dem Nebenmann "an die Stirn geklebt".

Spielablauf

Nun darf jeder Reihe um eine JA- oder NEIN-Frage stellen, um herausfinden wer oder was er ist ("Bin ich ein Mensch, bin ich eine Frau etc.). Bei JA darf er weiterraten, bei NEIN ist der nächste dran.

Sinnvollerweise sollte man jemanden aufschreiben, den der Nebenmann auch erraten kann (es ist witzlos einem Anti-Sportler einen Fußballer aufzuschreiben).

Gewonnen hat der, der die Figur zuerst erraten hat. Alle anderen können aber weiterspielen bis alle fertig sind. Achtet darauf, dass der Nebenmann das Papier nicht sehen kann. Bei den Fragen kann man bei ganz schwierigen Fällen auch "kleine" Tipps geben... Aber Achtung: kann zum schnellen Ende des Spiel führen!

Zum Beispiel "Madonna": Bin ich ein Mensch? Ja. Bin ich eine Frau? Ja. Bin ich eine Sportlerin? Nein. Der Nächste ist dran mit fragen.



Vorschläge für Personen

- Elvis
- Zeus
- Kanzlerin Merkel
- Johannes Paul II
- La Mamma ;-)
- Duffy Duck
- Newton
- Colt Sievers

Scharade

Benötigtes Material

- Papier und Zettel

Spieleranzahl

- mind. 3, besser mehr

Spielvorbereitung

Der Spielleiter schreibt auf kleine Zettel (es sind mehr Zettel als Mitspieler vorhanden) jeweils ein Wort, das aus zwei zusammengesetzten Substantiven besteht, faltet sie zusammen, mischt sie und lässt jeden Mitspielenden einen Zettel ziehen.

Spielablauf

Jeder Spieler muss nun das gezogene Wort den Mitspielern pantomimisch darstellen, bis sie es erraten haben. Natürlich können die Wortteile auch einzeln erklärt werden.

Beispiele:

- Schiffsrumpf
- Tintenfüller
- Telefonhörer
- Armleuchter
- Uhrzeiger
- Federhalter
- Fernseher
- Gabelstapler
- Herzensbrecher
- Hosenträger
- Obstmesser
- Scheibenwischer
- Sockenhalter
- Stammhalter
- Wagenheber
- Zitronenfalter

Die Wortteile sollten etwas Konkretes und Anfassbares sein, um eine pantomimische Darstellung zuzulassen.

Varianten

- Bei entsprechend interessierter oder vorgebildeter Spielrunde werden auch Buchtitel oder Filmtitel als Scharaden dargeboten. Hier kommen dann oft verabredete pantomimische Zeichen zum Einsatz (z.B.: Blick auf zum Buch geformten Handinnenflächen als Symbol für Literatur etc.).
- Eine mögliche Variante besteht darin, das Spiel ohne Spielleiter, aber mit **zwei Mannschaften** zu spielen. Jedes Team denkt sich dann zunächst in einem separaten Raum mehrere Begriffe aus, die anschließend ein Spieler der jeweils anderen Mannschaft seinen Mitspielern pantomimisch darstellen muss. Besonders reizvoll an dieser Variante ist, dass eine Mannschaft weiß, was der aktive Spieler darstellt.

Schüttelwörter

Benötigte Materialien

- keine

Spieleranzahl

- ab 5

Spielablauf

Einer fängt an und sagt ein Wort (vorzugsweise ein kurzes), der Nachfolgende im Kreis muss nun einen Buchstaben vertauschen und wieder ein Wort bilden, geht das nicht so darf er auch Buchstaben am Ende des Wortes wegnehmen oder hinzufügen um ein neues sinnvolles Wort zu bilden.

Mund - Hund - Rund - ...

Teekesselchen

Benötigte Materialien

- keine

Spieleranzahl

- ab 2

Das Spiel

Ein Klassiker: Zwei (oder in Sonderfällen drei) Spieler verabreden ein Wort das zwei (drei) Bedeutungen hat. Jeder redet nun über sein Teekesselchen (1. Spieler: "Mein Teekesselchen ist ...", dann der 2. Spieler: "Mein Teekesselchen ist ..."), die anderen dürfen Fragen stellen (wobei sich die beiden Antworten in der Regel widersprechen).

Beispiele

- Amboss: 1. Knochen im Gehörgang, 2. das Teil vom Schmied
- Blüten: 1. Pflanzenteil, 2. Falschgeld
- Dietrich: 1. Name, 2. Werkzeug
- Ball
- Brille
- Ente
- Flasche
- Hahn
- Hering
- Kater
- Linse
- Raupe
- Strauß
- Scholle
- Tau
- Verband
- Wanze
- Zelle
- Schloss

Wer bin ich?

Benötigtes Material

- pro Person 1 Klebezettel
- 1 Stift

Spieleranzahl

- mehrere

Spielvorbereitung

Zuerst wird ein Überthema festgelegt (Comic, Serie, Schauspieler, Märchen, Dichter, Sänger). Dann schreiben die Spieler entsprechende Vertreter (Donald, Dagobert, Popeye, Schneewittchen, Asterix) auf Klebezettel und kleben diesen den Mitspieler an die Stirn.

Spielablauf

Nun darf jeder Reihe um eine JA- oder NEIN-Frage stellen, um herausfinden wer oder was er ist ("Bin ich ein Mensch, bin ich eine Frau etc.). Bei JA darf er weiterraten, bei NEIN ist der nächste dran.

*Ideen für Personen findet ihr bei **Berühmte Paare!***

PFLICHT Flaschendrehen

Benötigtes Material

- eine Flasche

Spielvorbereitung

- Die Spieler sitzen im Kreis.

Spielablauf

Eine Flasche (die am besten kurz zuvor geleert wurde) wird im Mittelpunkt der im Kreis sitzenden Mitspieler gedreht.

Derjenige, auf den der Flaschenhals zeigt (bei Unstimmigkeiten wird abgestimmt), der muss sich dann für "Tat oder Wahrheit" bzw. "Wahrheit oder Pflicht" entscheiden. Der, der die Flasche gedreht hat, fragt das Opfer: Wahrheit oder Pflicht.

Bei Wahrheit:

Der Flaschendreher stellt eine Frage

Bei Pflicht:

Wenn das Opfer die Frage nicht beantworten will, muss es sich einer vom Dreher ausgedachten Pflicht stellen.



Ich habe noch nie...

Benötigte Materialien

- 1 Flasche Alkohol

Spieleranzahl

- ab 5 (je mehr, desto besser!)

Spielvorbereitung

Man sitzt im Kreis. In der Mitte des Kreises steht entweder eine Flasche Feigling oder ähnliches.

Spielablauf

Einer beginnt nun und fängt einen Satz mit "Ich hab noch nie..." an. z.B. "Ich hab noch nie Steine gegessen." Jeder, der aber von sich selbst behaupten kann, es doch schon einmal getan zu haben, muss trinken. Dazu entweder das eigene Glas exen, oder die Flasche im Kreis weitergeben. Dann ist der nächste in der Reihe dran.

Wenn man wahrheitsgemäß antwortet kommen manchmal verblüffende Tatsachen ans Licht... ;)

Idole

Benötigte Materialien

- pro Person 1 Zettel

Spieleranzahl

- ab 7

Spielvorbereitung

Der Gastgeber denkt sich Fragen aus und schreibt diese auf (Beispiele für Fragen: Lieblingsfilmschauspielerin? Lieblingssänger? Lieblingpolitiker? Oder schlüpfriger: Schon mal einen Dreier gemacht? Schon mal beim Sex an andere Partner gedacht? Wie oft befriedigst du dich selbst? Bist du rasiert? - Also je nach Geschmack, soft oder hart!)

Spielablauf

Jeder Gast bekommt einen Zettel, dann werden Fragen vorgelesen, die man geheim beantworten muss. Am Ende werden die Zettel eingesammelt. Der Gastgeber zieht nun einen Zettel und liest die Antworten eines Spielers vor.

Die anderen müssen erraten (und begründen) von wem der Zettel stammen könnte (Man kann auch die Spieler der Reihe nach raten lassen).

Lose

Benötigte Materialien

- Zettel für Lose (2x so viele wie Teilnehmer)
- Stift
- viele verschiedene Getränke aller Art

Spieleranzahl

- viele
- eine Glücksfee

Spielvorbereitung

Alle Zettel werden mit Nummern versehen, jede Nummer 2x. Ein Loszettel wandert in einen Topf, der andere wird an einen Mitspieler ausgeteilt. Jeder Nummer wird nun ein Getränk zugeordnet und alle Mitspieler erhalten ein Los.

Spielablauf

Zu einem bestimmten Zeitpunkt beginnt die Verlosung. Die Glücksfee greift in die Lostrommel und zieht ein Los. Danach bekommt der glückliche das entsprechende Getränk und muss es trinken. Die Getränke allerdings haben es in sich, von Billig-Fusel über Milch, Wasser und diversen Mixgetränken kann alles dabei sein. Man kann das spielen, bis alle etwas getrunken haben oder auch schon vorher aufhören.

Variante

- für Hochzeiten: wer sein Getränk nicht trinken will, kann sich für 5 Euro freikaufen. Diese gehen dann in die Hochzeitsreisekasse des Brautpaares.

Süß oder Sauer

Benötigte Materialien

- 1 Flasche

Spieleranzahl

- mehrere

Spielvorbereitung

Alle setzen sich in einen Kreis, in die Mitte kommt eine Flasche zum drehen.

Spielablauf

Die Flasche wird gedreht. Derjenigen, den es erwischt hat (also auf den der Flaschenhals zeigt), muss nun in der Runde rumgehen und jeden fragen "Süß oder sauer?!" Ist die Antwort "sauer" so kann er getrost zum nächsten übergehen und wieder seine Frage stellen. Ist die Antwort aber "süß" so muss er ein Küsschen auf die Wange geben. Wird das zweite mal "süß" geantwortet so gibt es ein Küsschen auf die andere Wange. Beim dritten Mal gibt es einen Kuss auf die Stirn, und beim vierten mal einen saftigen Zungenkuss.

Sweet Kisses

Benötigte Materialien

- 1 Flasche

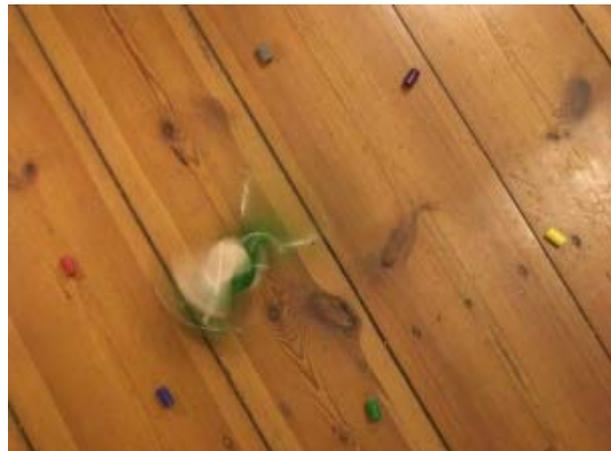
Spieleranzahl

- ab 7

Das Spiel

Dieses Spiel ist Süß oder Sauer sehr ähnlich: der der die Flasche gedreht hat, muss den, auf den die Flasche zeigt küssen - ganz simpel und direkt :-D:

- auf die Wange
- auf den Mund
- mit Zungenschlag



die Auswahl steht ihm frei.

Nett dazu: die Folge von Sex and the City, in der Carrie bei „Sweet Kisses“ Alanis Morissette küssen muss! Ok, die spielen das in der harten Variante: jeder muss jeden richtig küssen. Ist aber auch eine Folge über Bisexualität ;-)

PKW-SZ

Benötigte Materialien

- 1 Flasche

Spieleranzahl

- mehrere

Spielvorbereitung

Alle setzen sich in einen Kreis, in die Mitte kommt eine Flasche zum drehen.

Auch eine – verschärfte - eine Variante des Flaschendrehens bzw. von „Süß oder Sauer“: Pflicht – Küssen – Wahrheit — Sekunden Zungenschlag!

Wahrheit

Der Drehende stellt eine Frage, die das Opfer beantworten muss.

Pflicht

Will das Opfer nicht antworten, denkt sich der Drehende eine Aufgabe für das Opfer aus.

Küssen

Will das Opfer auch die Aufgabe nicht ausführen, bestimmt der Drehende, wen das Opfer küssen muss.

Dabei gilt – wir sind ja bei **SZ** aka **Sekunden Zungenschlag**: für den ersten Kuss 5 Sekunden, für den zweiten 10 und immer so weiter!

Wer traut sich?

Benötigte Materialien

- die obligatorische Flasche

Spieleranzahl

- ab 7

Das Spiel

Das ist quasi der „Pflicht“-Teil von „Wahrheit oder Pflicht“: Eine Tat oder ähnliches ausdenken. Jeder in der Gruppe muss sich bereit erklären das auch eventuell zu tun (oberste Bedingung! Feiglinge können gleich nach Hause gehen)! Dann wird eine Flasche gedreht und auf den der Flaschenhals zeigt, der muss es tun.

Beispiele

- ein rohes Ei ausschlürfen
- mit Majo und Ketchup die Zähne putzen
- Klingelstreich bei den Nachbarn
- Die Türklinke der Nachbarn mit Zahnpasta einschmieren
- Nackt ums Haus laufen
- 10 min Modern Talking hören
- Die Klamotten des anderen Geschlechts tragen – zumindest für die Zeit des Spiels

ACTION Armdrücken

Benötigte Materialien

- 1 stabiler Tisch

Spieleranzahl

- 2 Spieler
- evtl. 1 Schiedsrichter

Spielvorbereitung

Man nimmt zwei Spieler die sich gegenüber, getrennt durch einen Tisch etc., hinsetzen und dann Armdrücken spielen ^^

Spielablauf

Also beide stellen den Ellenbogen auf gleicher Höhe auf den Tisch und versuchen nach dem Startkommando, den Arm des Gegners runterzudrücken. Dabei müssen die Schultern grade bleiben, so dass nur mit dem Arm und nicht mit dem Körpergewicht gedrückt werden kann.

Bierdeckel-Ralley

Benötigtes Material

- pro Person 3 Bierdeckel

Spieleranzahl

- mind. 2

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt 3 Bierdeckel. Alle Spieler stellen sich auf den Start. Ein Ziel wird markiert. Unter jeden Fuß packt er einen Bierdeckel, den dritten hält er in der Hand.

Spielablauf

Auf das Startzeichen wirft jeder Spieler den Bierdeckel aus der Hand und muss einen Fuß auf den geworfenen Bierdeckel setzen. Dabei darf kein Fuß den Boden berühren. Gewinner ist, wer als erster das Ziel durchschreitet. Disqualifiziert wird, wer mit dem Fuß neben seine Bierdeckel tritt.



Blasen bis die Schachtel fliegt

Benötigtes Material

- Streichholzschachtel
- Marker für Start- und Ziellinie

Spieleranzahl

- ab 3

Spielvorbereitung

- Startlinie und Ziellinie definieren.
- Auf die Startlinie für jeden Mitspieler eine Schachtel (Streichhölzer oder ähnliches) legen.



Spielablauf

Auf das Startsignal hin darf nun sooft pusten, bis die Schachtel die Ziellinie erreicht hat. Die Puster werden gezählt. Wer der am wenigsten gebraucht hat, hat gewonnen.

Variante

- Jeder darf einmal pusten. Der dessen Schachtel am weitesten geflogen ist, hat gewonnen.

Bleistift-Golf

Benötigtes Material

- 1 Stift
- 1 Schnur
- 1 Flasche

Spieleranzahl

- mind. 3

Spielvorbereitung

Einen Stift am Ende einer Schnur befestigen und diese um die Hüften des Spielers binden, so das der Stift auf Kniehöhe am Rücken herunterbaumelt. In einiger Entfernung genauso viele Flaschen wie Spieler aufstellen.



Spielablauf

Auf "Los" rennt jeder zu seiner Flasche und versucht den Stift einzulochen. Gewonnen hat, wer als erster seinen Stift in der Flasche versenkt hat.

Variante

- Eine Flasche weniger als Spieler aufstellen und den Spieler der es nicht geschafft hat ausscheiden lassen, bis nur noch einer übrig ist.

Butterbrotpapiertüten-Butterkeks-Luftballonspiel

Benötigte Materialien

- pro Person: 1 Butterbrotpapiertüte, 1 Butterkeks, 1 Luftballon
- Stühle

Spieleranzahl

- mind. 8
- gerade Anzahl

Spielvorbereitung

2 Mannschaften und 2 Stuhlreihen bilden. Unter jeden Stuhl zuerst einen Luftballon, darauf einen Butterkeks und zum Schluss eine Butterbrotpapiertüte legen.

Spielablauf

Auf Kommando greift der 1. Mitspieler unter seinen Stuhl, nimmt die Butterbrottüte, bläst sie auf und lässt sie knallen, das ist das Kommando für den nächsten Mitspieler. Wenn der letzte Mitspieler die Tüte zum Knallen gebracht hat, greift wieder der 1. Mitspieler unter seinen Stuhl und isst in Windeseile den Butterkeks. Wenn er fertig ist, muss er pfeifen, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn der letzte Mitspieler seinen Keks vertilgt hat, greift wieder der 1. Mitspieler unter seinen Stuhl, holt sich den Luftballon, bläst ihn auf, legt ihn auf seine Sitzfläche und bringt ihn zum Platzen. Das wieder die komplette Mannschaft durch. Die Mannschaft gewinnt, die zuerst fertig ist.

Dreibeinrennen

Benötigte Materialien

- Schnur oder Tücher zum Zusammenbinden

Spieleranzahl

- ab 4 (gerade Anzahl)
- Zuschauer

Das Spiel

Immer einem Spielerpaar werden zwei Beine zusammengebunden, damit müssen sie dann auf Zeit oder gegen ein anderes Paar eine gewisse Distanz überwinden, umfallen vorprogrammiert ;-)

Auch gut als Staffel spielbar.

Ernstes Spalier

Nicht spielen um die Stimmung zu heben, sonder eher um eine gute Stimmung zu halten!

Benötigte Materialien

- keine

Spieleranzahl

- ab 12

Spielvorbereitung

Zwei Teams bilden, diese in zwei Reihen antreten lassen, so das sie sich gegenüber stehen.

Spielablauf

Dann muss abwechselnd einer durch den Gang laufen. Die gegnerische Mannschaft muss ihn dabei zum lachen bringen. Wer lacht fliegt raus und darf nicht mehr den Gang entlangschreiten, wohl aber seine Mannschaft unterstützen. Gewonnen hat die Mannschaft die am Ende - oder nach 5 Durchläufen - noch die meisten noch *aktiven* Mitspieler hat.

Figuren nachbauen

Benötigte Materialien

- keine

Spieleranzahl

- viele

Spielvorbereitung

Einen (oder mehrere) Freiwillige(n) rausschicken und die Augen verbinden, dann eine Person im Raum zu einer lustigen Skulptur formen.

Spielablauf

Der Kandidat von draußen muss diese dann erfüllen und sich genauso hinstellen, dann kommt der nächste Kandidat von draußen rein und macht das gleiche, aber nicht mit der Originalskulptur sondern mit der letzten Kopie.

Am Ende hat man $n+1$ (n ist die Zahl der nach draußen geschickten Freiwilligen) Skulpturen nebeneinander stehen, die sich alle nicht voneinander unterscheiden dürften - theoretisch.

Variante

- Der Freiwillige von draußen muss wieder mit verschlossenen Augen die Original-Skulptur erfüllen, aber diesmal sich nicht genauso hinstellen, sondern eine andere Person genauso formen - halt Bildhauer spielen.

Kerzenblasen

Benötigte Materialien

- 1 Kerze
- 1 Packung Streichhölzer
- Toastbrote oder Kekse

Spieleranzahl

- 2 Spieler
- Zuschauer

Spielvorbereitung

Zwei sitzen sich gegenüber, vor jedem brennt eine Kerze, jeder hat eine Packung Streichhölzer und drei Scheiben Weißbrot oder Kekse.



Spielablauf

Diese darf er nur essen wenn seine eigene Kerze brennt. Der Spieler kann nun essen oder die Kerze des Gegners ausblasen. Oder beides - das ist aber nicht so leicht mit den ganzen Krümeln :-D Gewonnen hat der, der zuerst aufgegessen hat und pfeift.

Hände dürfen nur zum Anzünden und Essen benutzt werden.

Limbo

Warnung: *Der Spielklassiker, den sich die Erwachsenen kaum noch zu spielen trauen, nachdem es da so eine lustige eMail-Aktion gab. Also seid gewarnt und spielt Limbo nicht (oder erst recht) betrunken oder wenn ihr einen Rock und nix drunter tragt!*

Benötigte Materialien

- 1 Latte
- Limbomusik (oder einfach brasilianisch)

Spieleranzahl

- mehrere Spieler
- 2 Lattenhalter
- Zuschauer

Spielvorbereitung

Eine Latte (Besenstiel) in einer bestimmten Höhe aufhängen oder von 2 Leuten halten lassen.

Spielablauf

Unter der Latte gilt es dann hindurchzutanzten, ohne mit etwas anderem als den Beinen den Boden zu berühren.

Haben es alle geschafft wird die Höhe verringert. Jeder der es nicht schafft scheidet aus und muss einen Strafschluck nehmen (oder ein Kleidungsstück abgeben). Gespielt wird so lange bis es keiner mehr schafft.

Fliegt also jemand gleich bei der ersten Runden raus, und der Stab geht noch zweimal tiefer so wird er auch für diese Runden (an den er nicht mehr teilnehmen darf) bestraft.

Plattfuß

Benötigte Materialien

- auf jeden Fall keine High Heels ;-)

Spieleranzahl

- mehrere Paare
- Zuschauer

Das Spiel

Zwei Spieler fassen sich an den Schultern. Dann versuchen sie sich gegenseitig auf die Füße zu treten.

Gewonnen hat der, der dem anderen zuerst auf den Fuß tritt.

Das kann man natürlich auch im größeren Kreis spielen. Dann scheiden die aus, denen auf dem Fuß gestiegen wurde. Gewonnen hat dann der, der als letzter übrig bleibt.

Spiegeleier braten

Benötigte Materialien

- 1 Pfanne pro Team
- evtl. 1 Ei pro Team

Spieleranzahl

- ab 2 Paare
- Zuschauer

Das Spiel

Die Teams werden gebildet (zwei oder mehr), jedes Team bekommt eine Pfanne (und wenn man es einfach machen will, auch noch ein Ei). Nun müssen sie versuchen, irgendwo in der Nachbarschaft (unter Angabe welcher Gründe auch immer) ein Ei zu braten.

Das Team das am schnellsten zurück ist, hat - na logisch - gewonnen.

Tiefgefrorenes T-Shirt

Benötigtes Material

- pro Spieler ein altes T-Shirt

Spieleranzahl

- ab 2, wenn es genug Zuschauer gibt

Spielvorbereitung

T-Shirts in die Tiefkühltruhe legen, einen oder zwei Tage warten. Jeder Spieler bekommt ein T-Shirt.

Spielablauf

Wer es als erster geschafft hat, sein T-Shirt anzuziehen, hat gewonnen.

Am besten spielt man das Spiel auf heißen Sommerpartys und nicht im Winter ☺

Tischbouldern

Benötigtes Material

- 1 stabiler Tisch

Spieleranzahl

- mind. 5

Spielvorbereitung

Man nehme einen Tisch. Die Mitspieler halten diesen fest.

Spielablauf

Dann versucht einer der Spieler, einmal um den Tisch zu klettern, natürlich ohne den Boden zu berühren.

Wenn man das als Wettkampfspiel macht, gelten folgende Regeln:

- Gewonnen hat, wer am schnellsten um den Tisch geklettert ist
- Disqualifiziert wird, wer den Boden berührt

Tischklopfen

Benötigtes Material

- einen Tisch, um den alle Spieler sitzen können
- evtl. etwas zu trinken

Spieleranzahl

- viele

Spielvorbereitung

Alle Spieler sitzen im Kreis um den Tisch und überkreuzen mit dem Nachbarn die Hände, so dass vor jedem Spieler zwei fremde Hände liegen.

Spielablauf

Ein Spieler fängt an, in eine Richtung mit seiner Hand auf den Tisch zu klopfen. Das Klopfen setzt sich nun fort, bis ein Spieler doppelt auf den Tisch klatscht. Damit wechselst die Richtung. Jeder Spieler darf einen Richtungswechsel einleiten.

Die Runde dauert so lange, bis ein Spieler nicht aufpasst, also:

- entweder klopft, obwohl die Richtung gewechselt hat
- oder den Richtungswechsel nicht mitbekommt und dann gar nicht klopft.

Strafen

- In der alkoholfreien Variante scheidet derjenige aus, der nicht aufgepasst hat. Er muss die Hand, die den Fehler gemacht hat, aus dem Spiel nehmen. Am Ende bleiben zwei Spieler übrig, die den Sieg unter sich ausmachen.
- In der Variante für Trinker muss für jeden Fehler ein Strafschluck getrunken werden.

Varianten

- Um in das Trinkspiel noch etwas mehr Pepp reinzubringen erweitert man die Regeln: Wenn ein Mitspieler einen Strafschluck machen muss, so muss sein rechter Sitznachbar kurz aufstehen, bevor das Glas auf den Tisch abgesetzt wird. Vergisst sein rechter Sitznachbar aufzustehen, so muss dieser auch einen Strafschluck machen. Dabei darf nun der nächste rechte Sitznachbar nicht vergessen aufzustehen, bevor das Glas am Tisch abgesetzt wird. Ansonst muss noch ein dritter Mitspieler einen Strafschluck machen usw. usf...

Vernetzt

Benötigtes Material

- 1 Wollknäuel

Spielablauf

Kennenlernspiel:

Alle Gäste stellen sich im Kreis auf. Einer beginnt und wirft wahllos einem anderen Gast ein Wollknäuel zu. Dieser muss dann laut seinen Namen sagen, hält den Wollfaden fest und wirft dann das Wollknäuel zum nächsten Spieler.

Das geht so lange, bis alle einen Faden in der Hand halten. Dann wird der Faden wieder rückwärts aufgewickelt, wobei die Gäste den Namen des mit ihnen verbundenen Partners sagen müssen.

Wer sich nicht erinnert, wird bestraft, z.B. muss er singend ums Haus rennen oder 3x aus dem Fenster brüllen: mein Hirn ist ein Sieb.

KARTEN & WÜRFEL

1 ist keins

Benötigte Materialien

- 1 Würfel
- Zettel und Stift (oder ein gutes Gedächtnis)

Spieleranzahl

- ab 2

Spielvorbereitung

Der erste Spieler erhält den Würfel.

Spielablauf

Der erste Spieler würfelt so lange er will. Alle erwürfelte Punkte werden addiert. Er kann jederzeit aufhören zu würfeln und die Punkte aufschreiben lassen. Würfelt er aber eine '1', sind alle Punkte, die er in dieser Runde erwürfelt hat, futsch und der nächste Spieler ist an der Reihe. Auch der darf so oft würfeln wie er will (oder bis er eine '1' würfelt) etc.

Gewinner ist, wer als erster 100 Punkte hat.

Variante

- würfelt ein Spieler 3x hintereinander eine 6, sind alle seine in allen Runden erwürfelte Punkte futsch.

51 tot

Benötigtes Material

- mind. ein, besser 2 oder 3 Kartenblätter (egal ob Rommé oder Skat)
- evtl. Alkohol

Spieleranzahl

- ab 2 Spieler

Spielvorbereitung

Vorhandene Joker werden aussortiert, die Karten gemischt und verdeckt auf einen Stapel in die Mitte gelegt.



Spielablauf

Jeder der Kontrahenten erhält 7 Karten. Nacheinander muss nun jeder Spieler eine Karte ablegen. Der Wert der Karte wird zum Wert des gesamten Stapels hinzuaddiert. Verloren hat derjenige, bei dem die Summe 51 oder mehr beträgt.

Kartenwerte

Die Werte der Karten bei einem **Romméblatt** sind folgende:

- **zwei** = +2
- **drei** = +3
- **vier** = +4
- **fünf** = +5
- **sechs** = +6
- **sieben** = +7
- **acht** = Spieler setzt aus
- **neun** = nächster Spieler ist dran (die 9 wird nicht zuaddiert)
- **zehn** = +/-10 (darf wahlweise rauf- oder runtergerechnet werden)
- **Bube, Dame, König** = +10
- **Ass** = +1 oder +11, je nach Belieben

Die Werte der Karten bei einem **Skatblatt** sind folgende:

- **Bube** = +2
- **Dame** = +3
- **König** = +4
- **sieben** = +7
- **acht** = +8
- **neun** = +9/+0 (wahlweise)
- **zehn** = +/-10 (darf wahlweise rauf- oder runtergerechnet werden)
- **Ass** = +1 oder +11, je nach Belieben

Varianten

Trinkspiel

Beim Trinkspiel gibt es ein paar Regelverstöße, die dazu führen, dass der Täter trinken muss:

- Es ist nicht erlaubt, jemandem die aktuelle Summe zu nennen.
- Es ist verboten, falsch zu addieren.
- Wenn man nicht merkt, dass man an der Reihe ist, handelt es sich um einen Verstoß gegen die Regeln.
- und der Verlierer trinkt natürlich auch.

Stapel

Bei dieser Variante werden keine Karten ausgeteilt, der Reihe nach decken die Spieler nun vom Stapel eine Karte auf. Jeder Spieler sagt den Wert der Karte, die er aufgedeckt hat. Dieser gilt dann für alle.

Looser

Benötigte Materialien

- 2 Würfel

Spieleranzahl

- ab 6, gerade Spieleranzahl

Spielvorbereitung

Die zwei Teams setzen sich gegenüber hin. Der jeweils erste in der Reihe bekommt den Würfel.

Spielablauf

Der erste im Team würfelt, dann der zweite etc. Alle Punkte werden zusammengezählt. Wenn einer eine '1' würfelt, verfallen alle bisher erwürfelten Punkte. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Und ja: je später man dran ist mit würfeln, desto größer der Druck. Wenn der letzte alles verliert, indem er eine '1' würfelt, ist er natürlich der Looser :-D

Rasende Paula

Benötigtes Material

Für das Spiel "Rasende Paula" benötigt man:

- 2 Würfelbecher
- 4 Würfel
- einen Tisch

Anzahl Spieler

- mind. 6, lieber mehr.

Spielvorbereitung

Die Würfelbecher werden an zwei Startspieler vergeben, die sich nach Möglichkeit gegenüber sitzen. Gespielt wird im oder gegen den Uhrzeigersinn, das ist egal, es sollte aber vorher klar sein.

Spielablauf

Ziel ist es nun so schnell wie möglich eine 7 zu würfeln. Gelingt dies, darf der Würfelbecher an den Nachbarn weitergegeben werden. Den Spielern steht dabei eine unbegrenzte Anzahl an Versuchen zu.

Warum braucht man dann zwei Würfelbecher?

Na ganz klar, der eine Becher muss den anderen einholen und bei der Person, bei der sich die beiden treffen feiern sie Wiedersehen und der langsame Würfler darf einen trinken. Danach fängt das Spiel von vorne an.



Natürlich kann man in einer größeren Runde einfach mehr Würfelbecher einsetzen. Es hat sich als ratsam erwiesen wertvolle zerbrechliche Gegenstände aus der Würfelrunde zu entfernen und es lohnt sich nicht kurz vor Spielbeginn eine Zigarette anzuzünden, denn das Spiel ist so rasant, dass sie sowieso im Aschenbecher verglühen wird. ;-)

Variante 1

Sehr viel schneller wandert der Becher, wenn man ihn weitergeben darf, wenn einer der Würfel eine '1' oder eine '6' zeigt. Dann sollten auch deutlich mehr Leute mitspielen.

Wird 2 mal die '1' oder 2 mal die '6' oder die '1' und die '6' gewürfelt darf man den Becher nicht nur einen sondern gleich zwei Plätze weitergeben.

Beispiel

'1' & '3' = Würfelbecher an den Nachbarn weitergeben

'1' & '1' = den Nachbarn überspringen und an den Nachbarn vom Nachbarn übergeben

'6' & '1' = den Nachbarn überspringen und an den Nachbarn vom Nachbarn übergeben

Variante 2

Für Kinder: Das Spiel wird nur mit zwei Würfeln gespielt. So ist es einfacher und besser verständlich für Kinder.

Variante 3

- **Trinkspiel:** trinken muss der, der durch den anderen Würfelbecher eingeholt wird. Und auch der, der die Würfel in der Hektik fallen lässt.

Uno-Spiel

Benötigte Materialien

- pro Spieler einen Stuhl
- ein Uno-Spiel (oder Elfer-Raus etc.)

Spieleranzahl

- möglichst viele, mind. 10
- 1 Spielleiter

Spielvorbereitung

Mit den Stühlen wird ein Stuhlkreis gebildet. Jeder Spieler zieht sich eine Karte und merkt sich die Farbe (z.B. rot). Karten werden wieder eingesammelt. Jeder sitzt auf einem Stuhl. Spielleiter steht außerhalb, mischt das Kartenspiel erneut.

Spielablauf

Dann ruft er nacheinander die oberste Kartenfarbe auf und die genannte Karte wird unter den Kartenstapel zurückgelegt. (Also z.B.: rot, grün, grün, gelb, rot, blau, rot, blau,...)

Jeder, dessen Farbe aufgerufen wird, rutscht einen Stuhl im Uhrzeigersinn weiter, egal ob der Stuhl frei oder besetzt ist.



Spiel Wiki

Wenn er besetzt ist, setzt er sich auf den Schoß desjenigen. Aber wenn ein Spieler auf seinem Schoß sitzt, darf der untere nicht weiterrücken. Er ist so lange **blockiert**, bis er wieder alleine auf seinem Stuhl sitzt. So rutscht man schneller oder langsamer Stuhl um Stuhl weiter. **Gewinner** ist, wer zuerst einmal rund um den Kreis wieder auf seinem Anfangstuhl angekommen ist.

Tipp: Kartenfarben ruhig schnell vorlesen, ein bisschen Chaos und Spaß ist vorprogrammiert.

Ganz lieben Dank an R. Herrmann, der das Spiel eingestellt hat!

GESCHICHTEN

Kannibalismus auf der Eisenbahn

Benötigtes Material

- keins

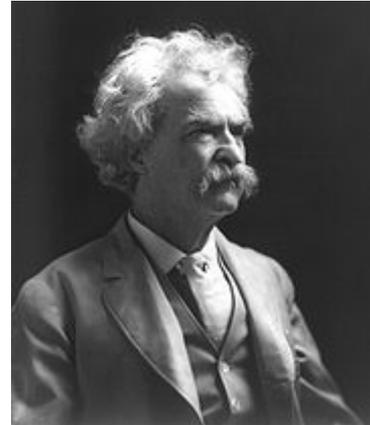
Anzahl Spieler

- mehrere (die sollten sich möglichst kennen)

Hintergrund

Das Spiel basiert auf der Geschichte "Kannibalismus auf der Eisenbahn" von Mark Twain. Ein Reisender erzählt eine Geschichte, die ihm vor einiger Zeit zugestoßen sei. Er sei mit dem Zug im Schneegestöber stecken geblieben. Da keine Rettung in Sicht war und auch keine Nahrungsvorräte an Bord waren, wurde in schönster amerikanisch-demokratischer Manier diskutiert, warum wer gegessen werden sollte - und danach, wie er geschmeckt hätte. Am Ende blieb nur noch der Reisende übrig ;-)

Die Idee zu diesem Spiel kam mir beim Lesen des Spiels Ballonreise in Verbindung mit der Lektüre einer Rezension von Helmut Karasek, der zwei Bücher über Kannibalismus rezensierte – Euer Sir Charles Lytton



Spielablauf

Die Spieler nehmen die Rollen jener eingeschlossenen Reisenden ein und müssen jetzt argumentieren, warum sie nicht gegessen werden sollten bzw. warum ein anderer gegessen werden sollte.

Die Gruppe kann jederzeit abstimmen, ob einer gegessen werden soll, Entscheidungen zwischen verschiedenen, sie kann sich einen Diskussionsleiter geben etc.

Wichtig ist nur: gewonnen hat, wer am Ende überlebt.

Links

- "Kannibalismus auf der Eisenbahn und andere Erzählungen" von Mark Twain gibt's bei Amazon.de, gebraucht ab 30 Cent.
- Auf Englisch findet ihr die Geschichte hier: <http://www.readbookonline.net/readOnLine/1288/> (Auf deutsch habe ich sie leider nicht im Netz gefunden)

Wahrheit oder Witz

Benötigte Materialien

- Papier und Stift für jeden

Spieleranzahl

- mehrere

Spielvorbereitung

Jeder schreibt auf einem Blatt Papier in Stichworten zwei bis drei kurze, lustige oder unglaubliche Geschichten aus seinem Leben auf. Eine von den zwei oder drei soll erfunden sein. Dies muss auf dem Zettel vermerkt sein.

Spielablauf

Die Spieler stellen sich der Reihe nach vor und lesen dem Publikum ihre Geschichten vor. Am Ende stimmen alle darüber ab, welche Geschichte erfunden war. Alle die richtig lagen (was mit dem Geschichtenzettel überprüft werden kann), bekommen einen Punkt. Der Geschichtenerzähler bekommt einen Punkt für jeden, der falsch getippt hat.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Varianten

- Einen **Sonderpreis** kann man noch für die schönste oder überzeugendste "Lügeschichte" vergeben.
- **Silvester oder Weihnachten:** Hier wird die Geschichte aus dem Fundus der Erlebnisse des letzten Jahres geschöpft.

Ich packe meinen Koffer

Benötigte Materialien

- keine

Spieleranzahl

- ab 7

Das Spiel

Einer fängt an und sagt: "Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit." Jeder in der Reihe fügt dann einen Gegenstand hinzu, jedoch muss er vorher alle anderen Gegenstände in der richtigen Reihenfolge aufgesagt haben.

Bei Fehlern gilt die Standardstrafe: Ausscheiden, Trinken oder Pfand abgeben.

Beispiel

- Ich packe meinen Koffer und nehme einen Tanga mit.
- Ich packe meinen Koffer und nehme einen Tanga und eine Tango-CD mit.
- Ich packe meinen Koffer und nehme einen Tanga und eine Tango-CD und Lippenstift mit.
- Ich packe meinen Koffer und nehme einen Tanga und eine Tango-CD und Lippenstift und Bücher mit.

Variante

- Zu jedem Gegenstand muss man noch eine typische Bewegung oder ein Geräusch machen, das die anderen dann auch nachmachen müssen.

GESCHICKLICHKEIT

Dinge sammeln

Benötigte Materialien

- leere Flaschen
- Gegenstände, die in den Flaschenhals passen (Papierblumen, echte Blumen, Besteck etc.)

Spieleranzahl

- ab 4

Spielvorbereitung

Aus (zuvor leergesoffenen) Flaschen wird einen Slalom gebaut und in jede Flasche etwas reingesteckt.



Spielablauf

Nun muss einer aus dem Team (oder Paar) sich die Augen verbinden und der Rest des Teams (der Partner) muss ihn so dirigieren, dass der Blinde alle Gegenstände in den Flaschen einsammelt, ohne die Flaschen umzukippen - sonst wird man bestraft!

Münze im Wasser

Benötigte Materialien

- Münzen
- Glas mit Wasser

Spieleranzahl

- ab 2

Spielvorbereitung

Ein durchsichtiges Gefäß (je länger je schwieriger) mit Wasser füllen, vorher unten eine große Ziel-Stelle markieren (2 Euro-Stück auf den Boden kleben/legen).



Spielablauf

Nun muss jeder versuchen ein 10 Cent-Stück genau auf den Zielpunkt zu setzen. Ist gar nicht so leicht :-D

Münzenboccia

Benötigte Materialien

- eine kleinere Münze oder eine Murmel, Kronkorken etc.
- mehrere Münzen, am besten Ein-Euro-Stücke

Spieleranzahl

- ab 2 Spieler

Spielvorbereitung

Der erste Spieler wirft die kleinere Münze. Dies ist der Master. In seine Nähe müssen die anderen Münzen geworfen werden.

Spielablauf

Dann wirft jeder seine Münze und versucht, so nah wie möglich an den Master heranzukommen. Der Master kann auch getroffen und dadurch umplatziert werden. Haben alle ihre Münze geworfen, wird der Gewinner ermittelt. Gewonnen hat derjenige, dessen Münze am nächsten am Master liegt.



Varianten

- Wenn es wegen fehlender Entfernung zu einfach ist, kann man bei der Münzvariante auch aufs Schnipsen zurückgreifen - wird dadurch deutlich schwerer.
- Man kann die Münzen auch kennzeichnen, dann kann jeder mit mehreren Münzen spielen
- Murmeln eignen sich auch für dieses Spiel

Münzwurf

Benötigtes Material

- pro Person mehrere Münzen
- eine Wand

Spieleranzahl

- 2 - 6

Spielvorbereitung

Alle Spieler haben eine Münze der gleichen Art in der Hand und stehen vor der Wand.



Spielablauf

Der Reihe nach werden nun die Münzen an die Wand geworfen. Gewinner ist der, dessen Münze am dichtesten an der Wand liegt. Er darf die andern Münzen behalten. Und für die neue Runde den Abstand zur Wand bestimmen.

Papierfliegerweitschießen

Benötigtes Material

- mehrere Bögen Papier, schön wären verschiedene Farben

Spieleranzahl

- ab 2

Spielvorbereitung

Die Spieler werden in mehrere Gruppen geteilt. Jede bekommt einen Stapel andersfarbiges Papier. Aus diesem müssen nun in einer bestimmten Zeit, Papierflieger gebastelt werden.



Spielablauf

Nun treten die Gruppen gegeneinander an, jede wirft ihre Flieger. Gewinner ist, wessen Gruppe den Flieger am weitesten schießt. Lässt sich auch als Zielschießen spielen!

ESSEN

Sahne füttern

Benötigte Materialien

- Sahne
- 2 Löffel
- evtl. Augenbinden

Spieleranzahl

- 2 plus Zuschauer

Das Spiel

Zwei Leute sitzen gegenüber, einem oder beiden (je nach Spaßfaktor) werden die Augen verbunden.

Dann muss der eine den anderen mit Sahne füttern. Dabei ist er nur auf die Navigationsrufe (links, rechts, ...) aus dem Publikum angewiesen. Aufpassen, dass der Löffel nicht ins Auge piekt!

Variante

- Die beiden "Freiwilligen" werden von Kopf bis Fuß in PVC-Regenbekleidung gekleidet, der Tisch wird mit einer PVC-Tischdecke abgedeckt. Die PVC-Kapuzen werden so richtig schön stramm verschnürt, so dass nur eine kleine Öffnung für Mund und Nase frei ist und auch die Augenbinde von PVC bedeckt ist. Auf diese Weise braucht man keine Angst haben, dass die Kleidung beschmutzt und kann das Spiel so richtig hemmungslos spielen. Als Nahrung wird etwas genommen, was so richtig schön kleckert, z. B. Suppe, Apfelmus oder ähnliches oder eine Kombination von allem.
- Wer an der Kleckerei am meisten Schuld hat, wird hinterher zur Strafe im bekleckerten Zustand mit einer PVC-ummantelten Wäscheleine gefesselt und in diesem Zustand für eine gewisse Zeit zur Schau gestellt.

Schokolade essen

Benötigte Materialien

- Handschuhe
- Schal
- Mütze
- Messer & Gabel
- Schokolade
- evtl. Zeitungspapier und Schnur
- 1 Würfel

Spieleranzahl

- ab 5

Spielvorbereitung

Gruppe in einen Kreis (am besten um eine feste Unterlage) setzen. Dann kommen Handschuhe (am besten Fäustlinge), ein Schal und eine Mütze in die Mitte. Dazu eine verpackte Tafel Schokolade inkl. Messer & Gabel und einem Würfel.

Spielablauf

Jetzt fängt einer an zu würfeln, bis er zwei Mal nacheinander die gleiche Zahl geworfen hat. Hat er das geschafft, so zieht er sich schnell Mütze, Schal und Handschuhe an und fängt an, die Schokolade (Stück für Stück) mit Messer und Gabel zu essen. Das darf er solange machen, bis sein Nachbar beim würfeln erfolgreich war.

Dann heißt es, schnell alles ausziehen und an den Nachbarn weiterreichen, der wiederum die Würfel an seinen Nachbarn weiterreicht.

Gewinner gibt es nicht wirklich, da ja jedes Stück Schokolade ein Gewinn ist ;-)

Varianten

- Die Schokolade ist noch zusätzlich in mehrere Lagen Zeitungspapier verpackt: Mann kann die Schokoladen auch zusätzlich noch in Zeitungspapier stecken, weil sie dann schwieriger auszupacken ist.
- Statt zweimal nacheinander die gleiche Zahl würfeln zu müssen, darf jeder Essen (oder es versuchen), der eine '6' würfelt.
- Statt Messer und Gabel nur Löffel und Gabel. ("Ich schneide euch euer verdammtes Herz mit einem Löffel heraus" "Warum mit einem Löffel, Vetter, warum nicht mit einer Axt?" - "Weil es stumpf ist, Trottel, es tut mehr weh!" ;-)

Toastbrotschlingen

Benötigte Materialien

- pro Spieler ein Toastbrot

Spieleranzahl

- ab 1

Spielaufbau

Jeder Spieler bekommt ein Toastbrot.

Spielablauf

Ziel des Spiels ist es, am schnellsten eine trockene frische Toastbrotschreibe zu essen - ist schwieriger als man denkt.

Als Beweis dafür dass man fertig ist, kann man (ganz lecker) seinen offenen Mund vorzeigen, oder aber pfeifen.



DRAUSSEN

Bombe

Benötigte Materialien

- Geräuschemacher

Spieleranzahl

- viele

Spielvorbereitung

Kleines Gebiet (Wald, Wohnung geht aber auch) festlegen. Dort einen stark Geräusche verursachenden Gegenstand (Wecker, mechanisches Spielzeug, ...) verstecken.

Spielablauf

Der Geräuschemacher muss nun innerhalb einer genau festgelegten Frist (zum Beispiel einer viertel Stunde) gefunden werden.

Eventuell verschiedene Hinweise an die verschiedenen Spieler verteilen.

Vor Beginn des Spiels klären, ob es mehrere Teams gibt oder ob es nur einen Gewinner geben soll.

Flunkyball

Benötigtes Material

- 1 - 15 leere Flaschen (Größe und Art nach eigenem Ermessen)
- 1 x Wurfgeschoss (unterschiedlich, je nach Variante Volleyball, Tennisball, Stock, Bierdose etc.)
- 1 Flasche Bier pro Person (oder 0,5l-Gläser, wahlweise auch einen Kasten Bier pro Team)

Spieleranzahl

- 2 - ∞ (Gerade Anzahl erwünscht)
- ein Schiedsrichter

Spielvorbereitung

Die vorhandenen Spieler werden in zwei Gruppen einsortiert, die gegeneinander spielen. Als Spielfeld dient eine freie Fläche, beispielsweise eine Wiese oder ein Parkplatz. Das Spielfeld wird in zwei Hälften geteilt, indem auf der Mittellinie eine Reihe mit der gewünschten Anzahl der leeren Flaschen aufgestellt wird - um die Standhaftigkeit der Flaschen zu verbessern kann etwas Flüssigkeit eingefüllt werden. (Bloß kein Alkohol. Das führt zu sofortiger Disqualifikation der gesamten Spielteilnehmer und Spielverbot für die nächsten 15 Milliarden Jahre.)

Beide Gruppen postieren sich in einem Abstand von ca. fünf Metern parallel zur Mittellinie. Jeder Mitspieler erhält ein ungeöffnetes oder geöffnetes Bier und stellt es vor sich ab.

Dann benötigt man noch einen Ball. Team A und Team B einigen sich z.B. mit Münzenwerfen wer das Spiel beginnt. So fängt das eine Team an (hier nun Team A) und versucht mit dem Ball die in der Mitte stehenden Flaschen zu treffen. Ist eine Flasche getroffen, setzt Team

A an und trinkt... und trinkt - Team B muss ab dem Umfallen der Flasche dort hinrennen und die Flaschen wieder hinstellen.

Als letztes wird der Ball geholt und in die Luft gehalten. Ab dem Moment muss Team A von der Flasche absetzen und die Flasche(n) wieder auf dem Boden stellen. Der gleiche Ablauf wiederholt sich dann bei Team B usw. Gewonnen hat das Team was zuerst die Flasche(n) bzw. die Kiste Bier geleert hat.

Spielablauf

Die Gruppen sind abwechselnd an der Reihe und versuchen jeweils, eine oder mehrere der auf der Mittellinie stehenden Flaschen zu treffen. Ist dies geschehen und eine oder mehrere Flaschen werden umgestoßen, müssen alle Spieler der Gruppe, die an der Reihe war, schnell sein jeweiliges Bier öffnen und leeren. Die andere Gruppe versucht schnellstmöglich die Mittellinie wieder so aufzubauen, dass alle Flaschen wieder senkrecht stehen. Des Weiteren muss der Ball zurückgeholt werden.

Wenn alle Spieler wieder auf ihrem Platz stehen ruft das Team laut "STOP" und die trinkende Gruppe muss das Bier sofort wieder absetzen und vor sich auf den Boden zurückstellen - die Flasche muss wirklich stehen. Kippt sie von alleine wieder um, so darf die trinkende Gruppe weiter trinken!

Wird keine Flasche getroffen, so geht der Ball selbstverständlich direkt in den Besitz der anderen Gruppe. Das Spiel wiederholt sich, bis alle Biere einer Gruppe geleert worden sind. Diese Gruppe gewinnt dann das Spiel.

Strafen

- Bier schäumt über: neue (zusätzliche) Flasche
- Bier kippt um: neue (zusätzliche) Flasche
- Beleidigung des Schiedsrichters: neue (zusätzliche) Flasche
- Außer der Reihe getrunken: neue (zusätzliche) Flasche.
- Nur für ganz Harte: wer kotzt, kriegt ein Strafbier.
- Wer verloren hat, muss ein Pinnchen Wodka hinterher trinken

Variationen

Eine Vielzahl von Variationen ist bei Flunkyball möglich und üblich:

- Weit verbreitet ist die Regel, dass eine Person, nachdem sie das Bier abgesetzt hat und dieses überschäumt, sofort ein neues, frisch geöffnetes Bier erhält. Gleiches gilt, wenn die Flasche aus Unachtsamkeit umgeschmissen wird.
- Selbstverständlich kann bei geübten Spielern der Schwierigkeitsgrad durch die Entfernung zur Mittellinie, der Größe des Balls etc. verändert werden.
- Bei gezapften Bier in 0,2L-Gläsern sollten zwei Gläser pro Spieler verteilt werden
- Mit Abstand die lustigste Variation ist **FKK-Flunkyball**. Hierbei herrschen selbe Regeln, wie schon oben erklärt, nur spielen die Beteiligten nackt.
- Wenn der Ball einen Hügel hinunterrollt, darf zuerst die Flasche wieder aufgestellt werden und dann ist Stop!
- Wenn einer seine Flasche ausgetrunken hat, darf er sein Team verlassen. Oder, als Variante, darf den anderen in seinem Team helfen. Muss man vorher klären...
- **Drei-Sekunden-Regel:** Die Dose muss nach entleeren für drei Sekunden umgedreht werden und es darf kein Tropfen Bier mehr raustropfen, sonst Strafbier!

- Manche Leute werfen auch mit nem Stock, Pinienzapfen oder was immer da ist auf die Flaschen.
- Andere wiederum nehmen Dosen, stellen leere Dosen in die Mitte und werfen mit einer zusammengequetschten Dose.
- Aus Hannover: *jedes* Bier, das irgendwann im Spiel umkippt, muss vom Besitzer geext werden. Natürlich bekommt er ein neues ;-). Somit ist es auch möglich, gezielt auf die Flaschen des Gegners zu zielen. Praktisch, wenn dieser z.B. gerade am gewinnen ist...
- Bier auf nen Aufbau stellen, z.B. Holzlatte auf 2 Backsteinen. Ein guter Werfer kann sogar die Backsteine mit umwerfen und dann dauert das Aufbauen viel länger und man kann viel länger trinken.
- weitere Variation (häufig im Raum Karlsruhe sowie Viersen) es gibt nur eine Flasche in der Mitte die getroffen und vom Gegner wieder aufgestellt werden muss.
- aus Wuppertal/Remscheid-Westen: eine Flasche steht in der Mitte und jede leerge-trunkene wird dazugestellt.

Alternative Namen

Flunkyball wird übrigens bei den meisten deutsch ausgesprochen, mit nem "u".

Flunkyball ist ebenfalls unter folgenden Namen bekannt:

- "Bierball" (Raum Berlin)
- "Büx Deluxe"
- "Plonkabal", nach den Gebrüdern Plonka aus Horressen, Westerwald, bekannt.
- "Batteln"
- "Das Dosenspiel"
- "Pilspoke"
- "Bier-Polo"
- "Lauf-Sauf"
- "Flutschiball" (Raum Hannover)

Lichter ausschießen

Benötigte Materialien

- 5 Teelichter pro Gruppe

Spieleranzahl

- ab 4

Spielvorbereitung

Zwei oder mehr Gruppen (2 große Gruppen sind optimal) treten gegeneinander an. Jede bekommt ein "Nest" mit Teelichtern (5 Stück).

Spielablauf

Das Nest mit Teelichtern muss vor der gegnerischen Gruppe geschützt werden. Gleichzeitig muss jede Gruppe versuchen, die Teelichter der anderen auszulöschen.

Gespielt wird am besten nachts im Wald, verloren hat die Gruppe deren Lichter erloschen sind.

Variante:

In der Nacht Kerzen (Teelichter) in einem gewissen Abstand (zehn Meter) zu einer Linie aufstellen und die Leute mit Wasserbomben oder Schneebällen darauf schießen lassen.

Lässt sich wunderbar in Gruppen spielen. Die Gruppe die zuerst alle Lichter gelöscht hat, ist Sieger.

Schatzsuche

Benötigte Materialien

- Zettel für die Aufgaben

Spieleranzahl

- viele

Spielvorbereitung

Ein typisches Geländespiel, beliebig abwandelbar. Mehrere oder nur zwei Gruppen bilden die gegeneinander oder miteinander antreten.

Spielablauf

Auf einem großen Gelände sind verschiedene Aufgaben (sammele drei verschiedene Waldfrüchte, zu welchem Tier gehört die Spur vor Dir, ...) versteckt, die gelöst werden müssen. Dabei kann das ganze Bildungs- oder Spaßcharakter haben.

Von Station zu Station kommt man mit Hilfe von Hinweise (an der 3. Eiche links, 100 Meter Nord dann SO, findet den grünen Steg im See, ...).

Am Ende muss meist ein Schatz gefunden werden. Entweder jede Gruppe hat ihren eigenen kleinen Schatz zu suchen. Oder es gibt nur einen Schatz und eine Gruppe nähert sich von oben, eine andere von unten und die schnellere bekommt ihn (das setzt gleiche Aufgaben bei beiden Gruppen voraus).

Schnitzeljagd

Benötigte Materialien

- Farbige Bänder
- Markierungen

Spieleranzahl

- ab 10

Spielvorbereitung

Kinder in zwei Gruppen aufteilen. Der eine Teil ist der der Jäger, der andere der der Gejagten. Beide Gruppen bekommen unterschiedliche Farbbänder, die so anzubringen sind, dass sie sich leicht entfernen lassen (um die Stirn oder lose am Gürtel).

Spielablauf

Die Gejagten bekommen einen Vorsprung (viertel Stunde oder mehr) in der sie sich im Wald verstecken und Spuren auslegen müssen. Ihr Endversteck muss nahe einer Spur / eines Zeichens sein.

Folgende Zeichen sind erlaubt: Pfeile für die möglichen Richtungen und Kreuze für „Sackgassen“. Fairerweise sollte nach **100 bis 500 Metern** ein neues Zeichen kommen. Die Zeichen können aus kleinen Steinen oder Sägespäne gelegt bzw. gestreut werden.

Wenn die Gruppen sich nach einer gewissen Zeit (einer Stunde) nicht gefunden haben, dann verlieren die Jäger. Finden sich die Gruppen, müssen sie sich versuchen gegenseitig die Farbbänder abzunehmen. Wer kein Band mehr hat scheidet aus. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Farbbändern.

Variante: Schnitzeljagd bei Nacht

Benötigte Materialien

- Wegweiser/Kreide
- für die Nachtschnitzeljagd: Knicklichter
- einen Schatz

Spieleranzahl

- ab 5

Das Spiel

Da braucht ihr Knicklichter vom Angeln, die gibt es in Angelgeschäften, manchmal auch im Sportshop. Die sind so 2-3 cm groß und leuchten ca. 12-24 Stunden, also auf jeden Fall die Nacht durch. Mit denen können dann Spuren gelegt werden, am Ziel kann man dann ein großes Knicklicht (gibt's im Armyshop) aufhängen. Ach ja: wenn ihr genügend Leute seid, dann sollten sich auch 1-2 Leute verstecken und die anderen in Masken erschrecken! Haben wir früher oft in meiner Rollenspielgruppe gespielt, später dann auf Erstsemesterfahrten. Ist auf jeden Fall ein voller Spaß!

STRAFEN

Je nach Spiel sollte man vorher eine Strafe für den Verlierer verhängen.

Trinken

Einen Schluck Alkohol trinken - hebt die Partylaune.

Einen Schluck aus der Flasche in der Mitte trinken.

Allen / dem Gewinner einen Drink mixen.

Kleidung

Ein Kleidungsstück ausziehen (da sollte man vorher aber schon ein paar Schlucke genommen haben, sonst wird es schnell kalt).

Jeder Spieler der ein Spiel verliert muss einen kleinen Strip hinlegen (ein Teil pro verlorenes Spiel).

Man muss während des nächsten Spieles nur in Unterwäsche mitspielen.

Man muss sich von einem Mitspieler (anderes Geschlecht) ausziehen lassen (ein verlorenes Spiel- ein Teil)

Man bekommt immer wenn man verloren hat einen Strich auf die Stirn und beim 5. Mal muss man sich vor allen umziehen.

Sprache

Die Gruppe darf Tat oder Wahrheit fragen.

Essen

Eine Salzstange senkrecht (manchmal muss man sie dafür kürzen) in den Mund stellen. Ein Gedicht oder schwierigen Satz (Meine Tante aus Kalkutta sagt sie kommt.) aufsagen.

Zückli auf der Zunge zergehen lassen.

Eine Brausetablette lutschen.

Ein Schnapsglas voll Semmelbrösel "trinken".

Der Verlierer bekommt eine Packung Mehl über gekippt.

Der Verlierer muss eine Messerspitze voll Pfeffer essen.

Sonstige

Man ist Kandidat (Freiwilliger) für das nächste Spiel.

Der Verlierer eines Spieles muss sich die Nasenspitze mit einem schwarzen Filzstift anmalen lassen.

Für jeden Fehler bekommt der Versager einen Stempel mit einem rußgeschwärzten Weinkorken auf die Stirn. Ab drei Stempeln qualifiziert er sich automatisch für noch härtere Strafen.

Einen Weinkorken mit einem Feuerzeug (oder Strehholz) anrussen und dann als Straf-Stempel für Nase oder Stirn einsetzen.

Der Verlierer muss gegen den Sieger bei einem anderen Spiel antreten.

Wahllos eine Seite im Telefonbuch aufschlagen, mit dem Finger spontan eine Nummer auswählen. Anrufen und demjenigen am anderen Ende der Leitung sein "Alkoholproblem" darlegen.

Fingerspitzengefühl

Zwei oder drei Teller / Tassen abwaschen - hilft dem Gastgeber, damit das Zeug nicht wieder bis zur nächsten Fete in der Ecke steht.

Alles aufräumen. / Das Chaos des letzten Spiels beseitigen.

Kinder

Mit Hexenbesen einmal um den Häuserblock reiten.

Wie ein Verrückter schreien.

Nah

Für Weibliche Mitspieler: Mit Push-Up (wenn nötig) und Slip vor einem der männlichen Spieler GoGo tanzen (am besten, wenn eine Stange in der Nähe ist).

Liegestütze über dem Körper eines anderen Mitspieler machen. Dieser liegt also unter der liegestützausführenden Person und darf nicht berührt werden. Der Reiz dieser Strafe offenbart sich, wenn verschiedene Geschlechter "aufeinander treffen".

Beim nächsten aus- oder weggehen muss der männlicher Verlierer aufs Damenklo und weiblicher Verlierer aufs Herren-WC gehen.

Als Strafe muss Mann sich schminken (Maskara, Eyeliner, ...) lassen, vorzugsweise von einer Frau.

Man muss als Strafe jemanden (den oder die Verliererin der Vorrunde) küssen, welcher Kuss ist egal. Aber es müssen zwei Minuten sein.

Kraft

Der Verlierer darf mit Daumen und Zeigefinger eine Wäscheklammer geöffnet halten, ohne abzusetzen und das ganze 20 Minuten lang.

Sehr individuell

Dem Nachbar (im Nachbarhaus!) "Fröhliche Weihnachten!" wünschen und einen leckeren Cocktail überreichen. Oder der Bestrafte bekommt 2 Eier und eine Pfanne, diese muss er bei einem Nachbarn braten lassen.

In Unterwäsche ums Haus rennen, bzw. in Unterwäsche (und mit Uhr) jemanden anhalten und nach der Uhrzeit fragen.

Für Männer: In Frauenkleidung mit einem Ei zum Nachbarn gehen und sagen: "Ich hab nur ein Ei. Hast du vielleicht noch eins für mich?"

Kontakt

Spielwiki.de/eGruender.de
c/o FHW Berlin
Badensche Str. 50-51
10825 Berlin

Statt eines Quellennachweises:

Folgender Text entstammt dem Büchlein „Kleine Spiele für große Leute“ von Christine Brückner, Bertelsmann, Gütersloh 1956 und trifft sehr gut unsere Einstellung zu den Quellen. (Ganz nebenbei: wenn ihr das Buch irgendwo antiquarisch findet, unbedingt kaufen. Sehr amüsant und nett gemacht!).

„Spiele sind wie Märchen. Sie tauchen hier und dort auf und verschwinden wieder. Sie haben keinen Erfinder.

Wenn Sie, lieber Leser, dennoch glauben, eines dieser Spiele hätten Sie höchstpersönlich erfunden, dann trösten Sie sich: Auch ich halte mich für den Urheber von einigen meiner Spiele, wahrscheinlich stimmt das auch nicht. Spielen wir trotzdem miteinander!“

Zum Abschluss

Kornsaufern

Benötigte Materialien

- pro Spieler 1 Flasche Korn

Das Spiel

Jeder Mitspieler bekommt eine Flasche Korn, die er trinken muss. Wer seine Flasche als erster geleert hat, geht hinaus. Die anderen Mitspieler raten, wer gerade hinaus gegangen ist.

Variante

- **Anwesenheitskontrolle:** Jeder trinkt seine Flasche aus, danach wird kontrolliert, wer anwesend ist. Wer anwesend ist, sagt: **anwesend**, wer nicht anwesend ist, sagt **abwesend** 😊