

GAME ON

10 toffe spelletjes voor aan boord

SPELLETJES VOOR BIJ DE BORREL

Toffe spelletjes, perfect voor de gezelligste vrienden- en vrijgezellenweekends.

HILARISCHE (KAART)SPELLETJES

Voor heerlijke avonden vol vurige verhalen, gekke grappen en eindeloos veel lol.



10 TOFFE SPELLETJES

GAME ON!

Beste zeilliefhebber,

Een vrienden- of vrijgezellenweekend voor de boeg? Voor heerlijke zomerse avonden op het water, of al die momenten waarop iedereen er zin in heeft, verzamelden we maar liefst **10 supergezellige spelletjes** voor aan boord, of waar je ze ook maar wilt spelen. Lekker samen héél veel lol hebben.

Favorieten

Een aantal van deze spelletjes is favoriet bij mij. Ik heb ze veel gespeeld tijdens hilarische spelletjesavonden met vrienden. Ze moesten me iedere keer opnieuw weer even de regels vertellen. Het is voor mij dus ook een handige verzameling ;).

Simpel en hilarisch

Het mooie van zeilen is: alles is er al. Je hebt niets meer nodig dan dat waanzinnige schip, de prachtige zeiltochten en goed gezelschap. Met deze spelletjes heb je (bijna) niets nodig om over het dek te rollen van de lach.

Veel plezier aan boord!

DENIZ HAMMUDOGLU
INFO@BOOTBOOTBOOT.NL
+31 (0)85 006 28 20





LIEGEN

Vanaf 3 personen

Nodig: 1 spel kaarten

“SPEEL JE EEN
SPEL MET MIJ...
OF IK MET JOU?”

HOE WERKT HET?

Met een stalen gezicht liegen. Dat is de basis van dit **hilarische** kaartspel. Het doel is om van al je kaarten af te komen.

Schud eerst de kaarten en verdeel ze onder de spelers. Degene die begint mag de kleur bepalen en legt een kaart op tafel **met de afbeelding naar beneden**. Vervolgens legt iedere speler om de beurt een kaart neer in dezelfde kleur, ook met de afbeelding naar beneden. Je kunt ook passen, als je de gevraagde kleur niet in je hand hebt

Nu wordt het **interessant**. Je kunt er namelijk ook voor kiezen om stiekem een kaart in een andere kleur neer te leggen. Verdenk je iemand? Dan kun je zeggen '**je liegt**'.

Kijk meteen of je medespeler inderdaad de boel zat te flessen. Zo ja, dan moet hij de hele stapel kaarten pakken. Had je het mis? Dan ben je als uitdager de klos en krijg je de stapel zelf.

Een **superspannend**, simpel kaartspel waar je je lang mee kunt vermaken. De winnaar is degene die het eerste al zijn kaarten heeft weggelegd.

KINGSEN- VARIATIE

- VANAF 4 PERSONEN
- NODIG: 1 SPEL KAARTEN EN DRANKJES

HOE WERKT DIT SPEL?

Leg het pak kaarten met de plaatjes naar beneden op tafel. Iemand opent het spel door de eerste kaart open te leggen. **Het wordt meteen leuk:** de speler mag aan deze kaart een **opdracht** verbinden.

Elke keer als er deze kaart voorbijkomt moeten alle spelers deze opdracht uitvoeren. Degene die het laatste reageert moet drinken. **Bijvoorbeeld:** bij de boer moet iedereen met zijn linkerhand zijn neus dichtknijpen en zijn rechterhand in de lucht steken. De eerste speler draait alle kaarten van de stapel één voor één om. Dat betekent dat de opdracht in de eerste ronde drie keer uitgevoerd gaat worden.

Dan gaat de beurt naar de volgende speler. Het begint weer hetzelfde. Nu wordt aan een andere kaart een opdracht gekoppeld. De hele stapel wordt weer één voor één omgedraaid en nu moet iedereen twee kaarten en dus twee opdrachten onthouden. Zo gaat het verder, totdat iedereen een opdracht heeft kunnen verzinnen bij een kaart.

Hoe **gekker** de opdrachten en hoe hoger het **tempo**, hoe moeilijker en leuker het is.



KIPPEN

- EEN EVEN AANTAL SPELERS VANAF 4
- NODIG: 1 SPEL KAARTEN

HOE WERKT DIT HILARISCHE SPEL?

Vorm eerst **duo's**. Ga even uit elkaar en spreek samen een teken af. Bijvoorbeeld: een slokje drinken, of in je linker oorlel knijpen. De kunst is om iets te verzinnen dat niet teveel opvalt, maar wel te herkennen is door je partner.

De deler deelt iedereen vier kaarten uit en legt vier kaarten open op tafel. Het doel is om vier dezelfde kaarten te bemachtigen, dus vier achten, of vier boeren, etc.. **Zonder de beurt af te wachten** mag iedereen tegelijk een kaart uit zijn hand ruilen met een kaart die op tafel liggen. Als er niets meer te ruilen valt, zegt de deler: **'eenmaal, andermaal'** en pakt vier nieuwe kaarten. De eerdere vier gaan uit het spel. Het ruilen gaat zo steeds door.

Laat het seinen beginnen

Heb je vier kaarten? Dan geef je onopvallend het afgesproken sein aan je partner. Als deze het ziet zegt hij **'kip'**. Jullie team heeft dan een punt verdiend. Hebben jullie toevallig allebei tegelijk vier kaarten en het duidelijk gemaakt aan elkaar? Zeg dan **'dubbelkip'** en je ontvangt 2 punten.

Maarrrrr...

Het kan zijn dat een andere speler doorheeft dat je 'kip' hebt. Deze roept dan **'antikip'**. Heeft hij gelijk? Dan gaat het punt naar dat team. Heeft hij het mis? Dan krijgt jouw team alsnog een punt. Bij de ander gaat er een punt af. Je eigen partner kan het trouwens ook mis hebben (ja, dat gebeurt!) Dan verliezen jullie zelf een punt.





COMMANDO PINKELN

- VANAF 4 PERSONEN
- NODIG: NIKS

Eén speler is de spelleider en gaat door elkaar de volgende commando's geven die rest van de groep moet opvolgen.

- **commando hol**
handen met de rug op de tafel
- **commando bol**
handen met de vingers krom op de tafel
- **commando plat**
handen plat op de tafel
- **commando vlak**
zijkant van de handen op tafel
- **commando pinkelen**
trommelen met de pinken op de tafel

De spelers moeten de commando's zo **snel** en zo **goed** mogelijk uitvoeren. Vergis je je of ben je te laatste? Dan ben je af.

De spelleider voert de commando's zelf ook uit, **maarrrrr** hij mag de spelers **misleiden** door andere handelingen uit te voeren dan de commando's die hij geeft. Hij kan ook de spelers **in de war** brengen door het woordje 'commando' weg te laten. Dan zegt hij dus bijvoorbeeld alleen 'bol'. Dan telt het commando niet. Voert de speler het commando toch uit, dan is hij af. Degene die als laatste overblijft is de winnaar van de ronde.



IK HEB NOG NOOIT...

Vanaf 4 personen, maar hoe meer spelers hoe leuker
Nodig: drankjes

HOE WERKT DIT SPEL?

Ga in een kring zitten en vertel om de beurt iets wat je nog nooit hebt gedaan. 'Ik heb nog nooit...' of 'Ik ben nog nooit...'. Elke speler die dit wél eens heeft gedaan, moet een slokje nemen. Heeft niemand het gedaan? Dan moet degene die iets had verteld een slokje nemen.

“JE ONTDEKT MEER OVER
EEN PERSOON IN ÉÉN
UUR SPEL DAN IN ÉÉN
JAAR CONVERSATIE
(PLATO)



MAAK HET VERHAAL AF

Vanaf 3 personen
Nodig: niks

HOE WERKT HET?

Maak samen een grappig, spannend of gek verhaal. Het verhaal begint altijd met 'Er was eens...' Iedereen die meedoet mag om de beurt een zin toevoegen aan het verhaal.

Je zult merken dat je iedere keer het verhaal in je hoofd moet bijstellen, omdat je zelf een hele andere kant op dacht. Waar jij bezig bent met een overval door piraten, gooit degene voor jou misschien net een treinreis naar Mars in het verhaal. Dat wordt lachen! Geef je creativiteit de vrije teugels.

“

Het was een mooie dag. De zon scheen, er stond wat wind en jullie maakten een geweldige tocht naar de Wadden.

*Rozig van de buitenlucht eten jullie je maaltijd aan dek. De zon zakt al een beetje. Het water kabbelt, meeuwen vliegen langs de horizon.
Een drankje, een hapje.*

Bij zulke momenten horen verhalen.



WAAR OF NIET WAAR?

Vanaf 2 personen
Nodig: niks (eventueel een
mobieltje, eventueel drank)

HOE WERKT HET?

Grappig spelletje waar je je **oneindig** mee kunt vermaken. Om de beurt geeft iemand een stelling of hij vertelt een (sterk) verhaal. De rest van de groep moet zeggen of het **waar** is of **niet waar**. Je kunt een puntentelling bijhouden.

Als jullie willen kun je voor de zekerheid een mobiel bij de hand houden. Je moet het natuurlijk zelf wel zeker weten!

Bijvoorbeeld: ik heb vanochtend 3 boterhammen gegeten. Iets moeilijker: het jaar waarin de mens voor het eerst voet op de Maan zette was 1969. Je kunt ook een heel verhaal ophangen over iets wat je hebt meegemaakt in de supermarkt of het werk. Waar of niet waar?

Het leukste is als het verhaal **lekker raar** is, zodat er flink **getwijfeld** kan worden. Van dit geinige spel kun je heel makkelijk een drinkspelletje maken.



WAT ALS...

- vanaf 3 personen
- nodig: niks / drankjes

“DAMPENDE DISCUSSIES,
GOEIE GESPREKKEN,
& MELIGE MOMENTEN

GAME ON | 24

HOE WERKT DIT SPEL?

Om de beurt verzint een speler een voorstel voor de speler naast hem. Dat voorstel heeft altijd deze vorm: **‘Wat als... maar...’**.

Bijvoorbeeld: ‘Wat als je elke dag koekjes kan eten zonder dik te worden, maar je hebt wel altijd drie dikke pukkels op je neus?’

Degene die moet antwoorden onthult of hij wel of niet op het voorstel zou ingaan en waarom. Je kunt er ook voor kiezen om iedereen te laten vertellen wat hij zou doen.

Niet een officieel drinkspelletje, maar wel **héél** gezellig tijdens een borrel.



JUFFEN

Vanaf 4 personen

Nodig: drankjes

HOE WERKT DIT SPEL?

De eerste speler begint te tellen en noemt het cijfer 1. De volgende speler zegt 2, en zo tel je om de beurt verder. Wanneer het getal **7** is, of **iets met een 7** (bijvoorbeeld 27), of een **veelvoud van 7** (bijvoorbeeld 14, 21, enz.) dan moet deze speler 'juf' zeggen in plaats van het getal. Vergeet iemand het of aarzelt iemand te lang? Drinken!

“**YOU SNOOZE,
YOU LOSE**”



KNOOP DE KNOOP

Vanaf 2 personen

Nodig: touwen en de uitleg van een schipper of matroos

HOE WERKT DIT SPEL?

Tijdens het zeilen maakt de bemanning gebruik van allerlei soorten knopen. **Het ziet er simpel uit**, maar als je ze zelf wilt gaan leggen kom je erachter dat het **best lastig** is! Vraag de schipper of de matroos om een aantal knopen te leggen. Daarna gaat iedereen die meedoet proberen om de knopen zo goed mogelijk na te maken. Wie het eerste klaar is en de knopen ook nog goed heeft, is de winnaar.

“WIE HEEFT DE
TOUWTJES IN
HANDEN?”

DEEL JE ERVARING

WAT VIND JE ERVAN?

En dat was 10! We hebben de spelletjes met veel plezier verzameld en hopen dat je ze leuk vindt. Daar zijn we natuurlijk heel benieuwd naar. Laat je het weten?

- plaats je ervaring op Facebook of Instagram
- **@tag ons**
- gebruik de hashtags **#bootbootboot #gameon**

Heb je zelf nog een leuk spel dat er absoluut bij moet? Laat het me vooral weten.

Veel plezier, game on!

Deniz



#BOOTBOOTBOOT
@BOOTBOOTBOOT



#BOOTBOOTBOOT
@_BOOTBOOTBOOT



GAME ON

| 32





TOT ZIENS AAN BOORD

BOOTBOOTBOOT.NL
+31 (0)85 006 28 20