

Koningen (Drinkspel)

3-10 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Volg de kaartregels en vermijd de vierde Koning te trekken.

OPZET

- 3-10 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Verspreid kaarten met de rug naar boven in een stapel. Zet een grote lege beker in het midden.

SCORE

- Geen scores. Het spel eindigt wanneer de vierde Koning getrokken wordt of alle kaarten op zijn.

Tip: Houd alle actieve Boerenregels bij en pas op voor de Vraagheer.

AAN DE BEURT

- Trek één kaart uit de stapel.
- Volg de regel voor die rang (Aas=Waterval, 2=Jij, 3=Ik, enz.).
- Koningen: giet je drankje in de middenbeker.
- Vierde Koning: drink de hele Koningsbeker leeg.

Koningen is een van de meest populaire drinkkaartspellen ter wereld. Kaarten worden verspreid in een stapel of ring en spelers trekken er een voor een uit, waarbij elke rang een unieke regel activeert zoals Waterval, Kategorieën of Maak een Regel. Het spel bouwt lagen van actieve regels op en bereikt zijn hoogtepunt wanneer de laatste Koning getrokken wordt.

Doel

Trek kaarten en volg de bijbehorende regels. Vermijd het breken van actieve regels, want dat betekent drinken. De speler die de vierde Koning trekt, drinkt de Koningsbeker leeg.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 10 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Opstelling:** Schud het dek en verspreid alle kaarten met de rug naar boven in een stapel in het midden van de tafel. Plaats een grote lege beker (de Koningsbeker) in het midden of vlakbij. Elke speler heeft zijn eigen drankje.

Kaartregels

1. **Aas - Waterval:** De trekker begint te drinken. Met de klok mee begint elke speler te drinken en mag pas stoppen als de persoon ervoor stopt.
2. **2 - Jij:** Wijs naar iemand. Die drinkt.
3. **3 - Ik:** De trekker drinkt.
4. **4 - Geef 2, Neem 2:** Deel 2 slokken uit en neem 2 slokken (of 'Vloer' - de laatste die de vloer aanraakt, drinkt).
5. **5 - Mannen:** Alle mannelijke spelers drinken.
6. **6 - Vrouwen:** Alle vrouwelijke spelers drinken.
7. **7 - Hemel:** De laatste speler die zijn hand opsteekt, drinkt.
8. **8 - Maatje:** Kies een drinkmaatje. Die drinkt telkens wanneer jij drinkt, voor de rest van het spel.
9. **9 - Rijn:** Zeg een woord. Ga rond en rijn. De eerste die faalt, drinkt.
10. **10 - Kategorieën:** Kies een categorie. Ga rond en noem items. De eerste die faalt, drinkt.
11. **Boer - Maak een Regel:** Verzin een nieuwe regel die het hele spel geldt. Wie die breekt, drinkt.
12. **Vrouw - Vraagheer:** Word de Vraagheer. Iedereen die jouw vragen beantwoordt, moet drinken totdat de volgende Vrouw getrokken wordt.
13. **Koning - Koningsbeker:** Giet wat van je drankje in de Koningsbeker. De 4e Koningtrekker drinkt de hele beker leeg.

Einde van het spel

- **Vierde Koning:** Het spel eindigt doorgaans wanneer de vierde Koning getrokken wordt en de Koningsbeker leeggedronken is.
- **Alle kaarten getrokken:** Als alternatief gaat het spel door totdat alle 52 kaarten getrokken zijn.

Varianten

- **Alternatieve kaartregels:** Groepen wisselen vaak regels voor specifieke rangen uit. Veelvoorkomende alternatieven zijn 'Ik heb nooit' voor een 10, 'Duimbaas' voor een Vrouw, en 'Slangogen' voor een 4.
- **Ring of Fire-stijl:** Verspreid de kaarten in een ring rond de beker. Als je de ring doorbreekt, drink je.
- **Sociaal:** Sommige groepen kennen 'Sociaal' (iedereen drinkt) toe aan een specifieke rang.

Tips en strategieën

- Houd alle actieve Boerenregels bij om onbedoelde overtredingen te vermijden.
- Stel als Vraagheer nonchalant klinkende vragen om mensen te betrappen.
- Kies interessante en creatieve categorieën voor 10-en om het spel leuker te maken.

Tips & strategie

Onthoud alle actieve Boerenregels en let op de Vraagheer. Kies creatieve categorieën en gedenkwaardige regels om het spel levendig te houden.

Koningen is bijna volledig geluk en sociaal spel. De enige 'strategie' is het bedenken van slimme Boerenregels en een doortrapte Vraagheer zijn.