

# Ring of Fire

3-10 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Volg de kaartregels en vermijd het trekken van de vierde Koning (wat betekent dat je de Koningsbeker moet drinken).

## OPZET

- 3-10 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Verspreid kaarten met de rug naar boven in een ring rond een grote middenbeker.

## SCORE

- Geen scores. Het spel eindigt wanneer alle kaarten getrokken zijn of de Koningsbeker leeggedronken is.

*Tip: Onthoud de actieve Boerenregels en pas op voor de Vraagheer.*

## AAN DE BEURT

- Trek een kaart uit de ring zonder de cirkel te doorbreken.
- Volg de regel voor de rang van die kaart (2=Jij, 3=Ik, 7=Hemel, enz.).
- Koningen: giet je drankje in de middenbeker. De 4e Koningtrekker drinkt alles.

*Ring of Fire is een veelgespeeld drinkspel waarbij kaarten in een cirkel rond een centrale beker worden gelegd. Spelers trekken om beurten kaarten, en elke rang activeert een specifieke regel of actie. Het spel gaat door totdat alle kaarten getrokken zijn of de Koningsbeker gedronken is.*

## Doel

Volg de regels behorend bij elke kaartrang als je trekt uit de ring. Vermijd de speler te zijn die de vierde Koning trekt en de centrale Koningsbeker moet leegdrinken.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 10 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Opstelling:** Verspreid het volledige dek met de rug naar boven in een cirkel (de ring) rond een grote lege beker in het midden (de Koningsbeker). Elke speler heeft zijn eigen drankje.

## Kaartregels

1. **Aas - Waterval:** Iedereen begint te drinken. Je mag pas stoppen als de persoon voor jou stopt, te beginnen bij de kaartentrekker.
2. **2 - Jij:** De trekker wijst naar iemand die moet drinken.
3. **3 - Ik:** De trekker drinkt.
4. **4 - Vloer:** Iedereen moet de vloer aanraken. De laatste drinkt.
5. **5 - Mannen:** Alle mannelijke spelers drinken.
6. **6 - Vrouwen:** Alle vrouwelijke spelers drinken.
7. **7 - Hemel:** Iedereen wijst naar de lucht. De laatste drinkt.
8. **8 - Maatje:** Kies een drinkmaatje dat de rest van het spel meedrinkt telkens wanneer jij drinkt.
9. **9 - Rijm:** Zeg een woord. Spelers gaan rondend rijmende woorden zeggen. Wie faalt, drinkt.
10. **10 - Categorieën:** Noem een categorie. Spelers noemen items uit die categorie. Wie faalt, drinkt.
11. **Boer - Maak een regel:** Verzin een regel die de rest van het spel geldt. Wie die breekt, drinkt.
12. **Vrouw - Vraagheer:** Jij wordt Vraagheer. Iedereen die jouw vragen direct beantwoordt, moet drinken, totdat de volgende Vrouw getrokken wordt.
13. **Koning - Koningsbeker:** Giet wat van jouw drankje in de middenbeker. Wie de vierde Koning trekt, drinkt de hele Koningsbeker leeg.

## Ringregel

---

- **Breek de ring niet:** Kaarten moeten getrokken worden zonder de cirkel te doorbreken. Als een speler de ring doorbreekt (een gat maakt), moet hij als straf drinken.

## Varianten

---

- **Alternatieve regels:** Veel groepen wisselen individuele kaartregels uit. Bijvoorbeeld, 4 = 'Dinosaurussen' (handen op het hoofd als een dinosaurus, de laatste drinkt).
- **Duimbaas:** In plaats van Vraagheer voor Vrouwen, spelen sommigen met de Duimbaasregel waarbij de Vrouwtrekker stiekem zijn duim op tafel legt en de laatste die volgt, drinkt.

## Tips en strategieën

---

- Onthoud actieve regels van Boeren om strafslokken te vermijden.
- Als je Vraagheer bent, stel subtiele vragen om mensen op het verkeerde been te zetten.
- Kies creatieve en handhaafbare regels als je een Boer trekt.

### Tips & strategie

---

Houd bij hoeveel Koningen er getrokken zijn en wie de huidige Vraagheer is. Maak creatieve Boerenregels die leuk maar handhaafbaar zijn.

Het spel is grotendeels op geluk gebaseerd, maar de Vraagheer- en Boerenregels voegen een sociaalstrategisch element toe. Een goed bedachte Boerenregel kan slokken naar specifieke spelers verschuiven.