



21 игра
для вечеринки

1 | БИРПОНГ

ЧТО НУЖНО

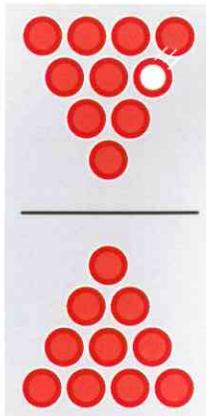
- 20 стаканов
- 2 шарика
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Попасть шариками во все стаканы команды противника и заставить их хлебнуть! Побеждает та команда, которая первой «выкосит» все стаканы врагов. Проигравшие пьют штрафной стакан, танцуют «Макарену» или становятся рабами — придумывайте сами.

СТАРТУЕМ

1. На противоположных сторонах стола расставьте по 10 стаканов треугольником (основанием к краю).
2. Налейте бухлишко в каждый стакан минимум на $\frac{1}{4}$, если не хотите совсем спиться.
3. Поделитесь на команды по своему усмотрению и встаньте по разные стороны стола.



ИГРАЕМ

В каждый ход пара игроков — по одному участнику от команды — одновременно бросают шарик в стакан противника.

Ты попал? Красава! Противник выпивает содержимое (радушно или с грустью — его проблемы) и убирает стакан со стола. **Промазал?** Ну, не твой день, передавай ход. **Шарик отскочил от стола?** Противник может отбить его рукой.

Когда стаканов у команды становится меньше (6, 4, 2), можно их поставить более компактно.

КОНЧАЕМ

Когда у одной из команд закончатся стаканы, игра завершена. Победители ликуют, проигравшим — наказание. Если у вас ничья, сыграйте мини-игру с 3 стаканами и ограничьте количество бросков шарика.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Дабл-кил.** Если оба игрока разных команд попадают в стаканы за один ход, пусть бросают шарик еще раз. Да, они официально везунчики вечера.
- **Дуй-дуй-дуй!** Если шарик летит в стакан, дуйте на него, чтобы сбить с траектории. Но руками не трогать, иначе можно потерять уважку.
- **Рикошет.** Если шарик отскочил от стола, противник может включить навыки кунг-фу и отбить его рукой.
- **Я не пью.** Если вы играете в компании праведников, можно налить в стаканы сок, воду, лимонад или даже молоко. Но без штрафных стаканов с чем-то мерзким никак. Бахните в парочку рассол, соевый соус или смесь из кетчупа и газировки — включайте фантазию! Главное — не переборщить, чтобы это потом не стало чьим-то худшим воспоминанием о вечеринке.

2 | РЕЙДЖ-КЕЙДЖ

ЧТО НУЖНО

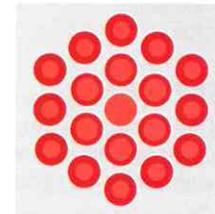
- 19 стаканов
- 2 шарика
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Попасть шариком в пустой стакан быстрее соседа и не хряпнуть из штрафного стакана. Побеждает тот, кто меньше выпил бухлишка и смеется не последним.

СТАРТУЕМ

1. Поставьте 1 стакан в центр стола, вокруг него сделайте первый круг из 6 стаканов, затем второй круг из 12 стаканов.
2. Наполните стаканы внешнего круга бухлишком на $\frac{1}{4}$, стаканы внутреннего круга на $\frac{1}{3}$, а в штрафной центральный стакан налейте до краев.
3. Определите первых двух счастливых и дайте каждому в руки шарик. Выбранные игроки должны взять по одному из противоположных стаканов внешнего круга и выпить содержимое, а затем вернуть их на свои места.



ИГРАЕМ

Первые два игрока одновременно бросают шарик, чтобы попасть в свои пустые стаканы **отскоком от стола**. Если игрок **попал с первой попытки**, то отдает стакан с шариком внутри любому свободному участнику из тех, кто пока просто стоит. Если игрок **промахнулся**, то продолжает бросать, пока не попадет, а после передает ход по часовой стрелке.

Когда **один стакан догнал второй**, то есть кто-то быстрее попал шариком в свой стакан, тогда скорострел ставит свой стакан в стакан «тормоза». Тот, кого догнали, берет один из стаканов круга, выпивает содержимое, добавляет стакан в стопку и снова пытается попасть шариком внутрь.

Если после отскока от стола шарик попал в стакан с бухлишком, игрок выпивает его содержимое и ставит этот стакан внутрь своего пустого стакана или стопки стаканов. Затем стопку нужно передать следующему по часовой стрелке игроку.

Если **одна стопка стаканов догнала вторую**, то «тормоз» выпивает бухлишко из стакана в центре, возвращает его на место и наполняет доверху, а затем раздает стопки стаканов в разные стороны — игрокам по часовой и против часовой стрелки.

КОНЧАЕМ

Игра продолжается, пока не будут выпиты все стаканы. Тот, кому придется последним опустошить стакан в центре, проиграл — пускай несет наказание: танцует, кукарекает под столом или выпивает дополнительную штрафную порцию.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Тормозишь? Пей!** Если игрок долго не может попасть, пусть пьет из стакана в круге, ставит стакан в стакан и передает ход следующему, чтобы ускорить игру.
- **Сжалитесь!** Если стаканы объединяются в стопку, ставьте их аккуратно, ведь чем выше стопка, тем сложнее попасть в нее.
- **Сюрпризный штрафной.** Если во время игры содержимое стакана в центре выпивают, наливайте что-то более неприятное. Например, бахните туда рассол, уксус или соевый соус — пусть следующие «счастливики» или проигравший трепещут.
- **Я не пью.** Замените напитки на сок, газировку или воду. Для штрафного стакана используйте что-то странное: чай с солью, лимонад со специями или молоко с кетчупом. Главное — чтобы было весело и слегка пугающе.

3 | ФЛИП КАП

ЧТО НУЖНО

- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Пей, переворачивай, побеждай! Задача — быстрее всех опрокинуть свой стакан и передать ход следующему игроку. Побеждает та команда, которая быстрее справится.

СТАРТУЕМ

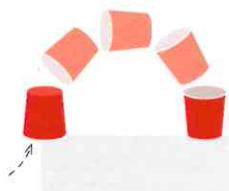
1. Поделитесь на две равные команды. Если остался волк-одиночка — земля ему пухом, будет двойным агентом и сыграет на время. Если вас двое, объявите о дуэли века и возьмите по несколько стаканов — тоже весело.
2. Поставьте стаканы в ряд вдоль противоположных сторон стола.
3. Налейте бухлишко во все стаканы на $\frac{1}{3}$.
4. Определите первого игрока от каждой команды. Обычно это те, кто пафосно говорят, что для них эта игра «изи».

ИГРАЕМ

Первые игроки быстро выпивают содержимое своих стаканов и ставят их на стол дном вниз, чтобы стакан немного выходил за край.

После этого нужно показать свое умение работать пальчиками: стакан требуется перевернуть, чтобы он встал вверх дном на стол. Для этого слегка ударьте по краю дна — поверьте, это сложнее, чем кажется, особенно если торопиться!

Как только стакан перевернут правильно, ход переходит к следующему игроку в команде — и так по цепочке, пока последний игрок не расправится со своим стаканом.



КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда одна команда перевернет все свои стаканы. Чемпионы ликуют, а проигравшие отдуваются за свою неудачу, выполняя какое-нибудь гнусное наказание.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Три попытки.** Если игрок не может перевернуть стакан за три удара пальцами, он должен принять еще одну порцию выпивки перед продолжением.
- **Ни капли мимо!** Если игрок проливает бухлишко на стол, вся его команда пьет содержимое своих стаканов и начинает игру заново.
- **Знай наших!** Игрок не может касаться стакана, пока его команда дружно не крикнет его имя. Если кто задумался, промолчал или перепутал имя, то пьет штрафную порцию бухлишка.
- **Я не пью.** Если вы такие паиньки, налейте вместо бухлишка сок, газировку или воду, но увеличьте объем жидкости вдвое.

4 | АЛКОБАШНЯ

ЧТО НУЖНО

- 1 стакан
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Не пролить ни капли! Участники по очереди наливают свое бухлишко в стакан. Побеждает тот, кто не допустит перелива и заставит соперников понервничать.

СТАРТУЕМ

1. Поставьте пустой стакан в центр стола, чтобы всем было удобно к нему тянуться.
2. Определите первого игрока — он должен будет налить немного бухлишка в стакан, чтобы задать стартовый уровень (примерно $\frac{1}{4}$).

ИГРАЕМ

Следующий по часовой стрелке игрок наливает любое количество своего напитка в стакан на столе. Главное — сделать это за одно движение и не перелить. Чем ближе жидкость к краю, тем острее ощущения для других игроков. Зато сразу будет понятно, кто крыса.

После того как игрок закончил наливать, ход передается следующему по часовой стрелке — и так до финала.



КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда кто-то перелил бухлишко и оно побежало через край стакана. Проигравший должен выпить содержимое и выполнить наказание, которое придумают другие игроки.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Великий разбавитель.** Участник напротив основного игрока может добавить в стакан кубик льда для большего напряжения. Если при этом бухлишко полилось из стакана, горе-помощник проигрывает.
- **Дрожь земли.** Перед началом хода любой игрок может слегка толкнуть стол, чтобы усложнить задачу соперника. Но не удивляйтесь, если вам прилетит ответка!
- **Бухие истории.** Каждый раз перед доливом игрок должен рассказать смешную или неловкую историю, связанную с выпивкой. Если нечего рассказать, наливаешь двойную порцию.
- **Я не пью.** Используйте сок, газировку или любой другой напиток вместо бухлишка. Если от вас веет слабоумием и отвагой, добавьте изюминку в виде соли, кетчупа или соевого соуса, чтобы проигравшим было мучительно не только из-за поражения, но и вкуса.

5 | АЛКОБОЛ

ЧТО НУЖНО

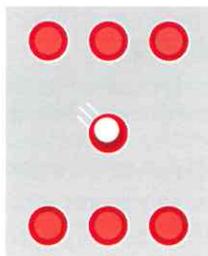
- по 1 стакану для каждого игрока
- 1 стакан-мишень
- бухлишко
- 1 шарик
- стол

ЦЕЛЬ

Набухаться первыми! Участники пытаются попасть в стакан в центре стола, чтобы скорее осушить свои стаканы с напитком. Побеждает команда, которая первой опорожнит посуду.

СТАРТУЕМ

1. Поделитесь на две равные команды и встаньте у противоположных сторон стола. Если вас нечетное количество, назначьте кого-нибудь комментатором или двойным агентом.
2. Расставьте стаканы участников по противоположным краям стола, а стакан-цель поставьте в центр, и внутрь положите шарик.
3. Наполните стаканы игроков бухлишком до краев.
4. Определите команду, которая будет бросать шарик первой. Постарайтесь не подражаться уже на этом этапе — подбросьте монетку или придумайте что-то поинтереснее.



ИГРАЕМ

Первый игрок берет шарик, а затем бросает его в пустой стакан-цель.

Если попал, вся его команда начинает пить бухлишко из своих стаканов, кроме него самого. В это время кто-то из соперников быстро достает шарик из стакана и, находясь на своей стороне стола, выкрикивает: «Стоп!» Тут же команда, которая пила, должна прекратить.

Если игрок промахнулся, ход просто переходит к следующей команде.

Игроки внутри команды должны сменяться при броске шарика.

Выпивший бухлишко ставит свой стакан на стол дном вверх.

КОНЧАЕМ

Команда, которая первой выпьет бухлишко и перевернет свои стаканы, побеждает! Проигравшие вытирают слезы и выполняют наказание: танцуют, поют или умоляют о реванше.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Читерское попадание.** Если игрок попадает в стакан броском с отскоком, то соперники могут начать пить. Чтобы исправить ситуацию, нужно достать шарик, крикнуть «Стоп!» и передать ход конкурентам.
- **Нефиг жульничать.** Если игрок бросит шарик не со своей стороны стола, то соперники могут начать пить. Чтобы исправить ситуацию, нужно достать шарик, крикнуть «Стоп!» и передать ход конкурентам.
- **Я не пью.** Если ваша тусовка собирается быть трезвой, добавьте наказание в виде стакана с жутким месивом (вода с уксусом, соленая газировка или смесь соевого соуса с кетчупом). Каждый игрок проигравшей команды должен будет хряпнуть глоток адской жижи.

6 | ПЬЯНЫЙ ВЗГЛЯД

ЧТО НУЖНО

- 20 стаканов
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Не встретиться взглядами! Если ваш взгляд пересекся со взглядом другого игрока, вы оба пьете. Побеждает тот, кто доживет до конца, не упав под стол.

СТАРТУЕМ

1. Поставьте 20 стаканов посередине стола и наполните их бухлишком на $\frac{1}{4}$.
2. Усадьтесь вокруг так, чтобы все могли видеть друг друга. Выберите главного счетовода.



ИГРАЕМ

Все игроки должны опустить взгляд, чтобы никого не видеть. Смотреть на пол или искать дырки в носках — дело ваше.

На счет «три» все поднимают глаза и смотрят на любого другого игрока. Если вы смотрите на кого-то, а этот кто-то смотрит на другого — вы спасены. Но если ваши **взгляды пересеклись**, оба должны выпить по одному стакану до дна.

Если **все игроки одновременно смотрят на одного участника**, этот человек обязан выпить все оставшиеся стаканы на столе.

Продолжайте раунд за раундом, пока все стаканы не станут пустыми. Ставьте стакан рядом с собой, если выпиваете содержимое, и делайте стопку, если количество стаканов растет.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда выпиты все стаканы. Побеждает самый трезвый игрок, что докажет количество стаканов в стопке. Проигравший должен выполнить наказание — пусть расскажет историю из жизни, за которую ему дико стыдно.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Спалился!** Если игрок перевел взгляд после того, как все подняли головы, и это кто-нибудь заметил, он пьет штрафную порцию.
- **Алкомагнит.** Если вы пересеклись взглядом с другим игроком трижды за игру, то оба становитесь «алко» до конца игры и пьете каждый раз, когда выпивает другой.
- **Я не пью.** Если вы играете без алкоголя, то сделайте содержимое 6 или более стаканов неожиданным: острый сок, соленая газировка или молоко с кетчупом. Поставьте штрафные стаканы в разные места среди остальных и поменяйте рассадку игроков, чтобы накалить страсти.

7 | СДУЙ ИЛИ ПЕЙ

ЧТО НУЖНО

- 2 стакана
- колода карт
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Сдвуть карты со стакана и не стать последним, кто не смог, иначе придется выпить штрафной стакан.

СТАРТУЕМ

1. Поставьте в середину стола оба стакана: один наполните бухлишком до краев, а другой переверните дном вверх и положите на него колоду карт.
2. Определите, кто будет ходить первым.



ИГРАЕМ

Участники по очереди пытаются сдуть карты со стакана. Если игрок сдувает **одну или несколько карт**, ход переходит к следующему по часовой стрелке.

Если игрок **не сдувает ни одной карты**, то делает глоток из штрафного стакана.

Если игрок **сдувает все карты**, то автоматически проигрывает и в наказание выпивает бухлишко из штрафного стакана.

Если на стакане остается **одна карта и игрок не смог ее сдуть**, то становится проигравшим и опорожняет штрафной стакан.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда штрафной стакан опустел. Но вы, конечно, можете всё повторить, пока не устанете пить.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Красава, пей!** Если со стакана падает больше 5 карт, игрок делает 5 больших глотков из штрафного стакана, ибо нефиг пытаться быстро закончить игру.
- **Упал — пей!** Если стакан падает после попытки сдуть карты, игрок выпивает половину штрафного стакана и затем наполняет его доверху.
- **Я не пью.** Можете использовать безалкогольные напитки, но чтобы не было так легко, добавляйте на язык щепотку соли.

8 | ПИНГ-ПОНГ-ПЭНГ

ЧТО НУЖНО

- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко

ЦЕЛЬ

Держать ритм и быстро реагировать. Кто сбился или задумался — пьет. Побеждает самый трезвый.

СТАРТУЕМ

1. Заполните свои стаканы бухлишком одинаково: либо всем наполовину, либо всем до краев — третьего не дано.
2. Устройтесь своей компаньонкой так, чтобы все участники игры видели друг друга, и определите первого игрока.



ИГРАЕМ

Игра идет по часовой стрелке без остановок, все слова нужно произносить быстро, четко и без пауз. Первый игрок говорит «пинг», следующий — «понг», а третий — «пэнг» и указывает пальцем на любого другого участника, который продолжит новый круг с «пинг».

Игрок выпивает штрафной глоток из стакана, если делает ошибку: долго думает и сбил темп игры, путает слово (например, говорит «понг» вместо «пэнг»), забывает показать пальцем на следующего. После ошибки игрок начинает новый круг со слова «пинг».

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда появляется бедолага с пустым стаканом. Зато он точно самый пьяный в компании, а если это цель вечера, то он однозначно победитель!

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Слабоумие и отвага.** Если игрок указывает на себя после «пэнг», то должен сделать глоток бухлишка и затем выбрать следующего игрока для нового круга.
- **Зеркальный ритм.** Меняйте порядок слов в новом круге с «пэнг» до «пинг», а после снова с «пинг» до «пэнг» — и так до конца игры.
- **Дорогая ошибка.** Если один игрок сбился три раза, то выпивает весь стакан и проигрывает.
- **Я не пью.** Замените бухлишко на воду, сок или газировку, а к штрафным глоткам добавьте действия. Например, пусть оштрафованный меняет свой голос и отвечает так всю оставшуюся игру.

9 ПЬЯНЫЕ СКАЧКИ

ЧТО НУЖНО

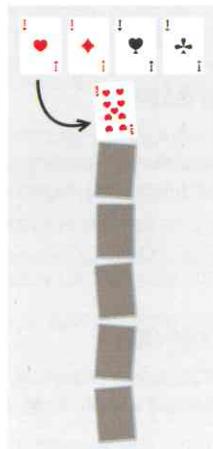
- колода карт
- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Сделать ставку на лучшую лошадку и доказать всем, что ты большой везунчик. Побеждает тот, кто выиграл и остался самым трезвым.

СТАРТУЕМ

1. Определите ведущего. Например, пусть им будет тот, кто умеет тасовать карты не просто сверху вниз.
2. Достаньте тузы, положите их в один ряд лицевой стороной вверх — это лошади.
3. Перпендикулярно линии тузов выложите 6–12 карт рубашкой вверх — это трасса. Чем она длиннее, тем дольше гонка и больше шансов напиться.
4. Каждый игрок наполняет стакан бухлишком, выбирает лошадь и делает на нее ставку — от 1 до 5 глотков алкоголя.



ИГРАЕМ

Перед стартом все выпивают дополнительную порцию алкоголя, равную своей ставке, и, конечно, отправляют запрос на победу в космос.

Ведущий переворачивает верхнюю карту из оставшейся колоды. Лошадь, чья масть совпала с выпавшей картой, двигается на 1 шаг вперед вдоль трассы.

Ведущий продолжает переворачивать карты одну за другой. Гонка продолжается, пока одна из лошадей не пересечет финишную линию, то есть встанет на шаг дальше последней карты трассы.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда одна из лошадей победит в гонке. Остальные игроки проиграли, поэтому выпивают двойную ставку победителя.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Король в игре.** Если выпадает король, лошадь этой масти делает два шага вперед.
- **Уступите даме!** Если выпадает дама, лошади остальных мастей делают один шаг назад.
- **Джокер круче.** Если выпадает джокер, лидер гонки делает шаг назад, а остальные лошади шаг вперед.
- **Чего стоим?!** Если лошадь игрока не двинулась в раунде, он делает глоток.
- **Двойной удар.** Если лошадь игрока отступает назад, он делает два глотка.
- **Я не пью.** Замените алкоголь на соки или газировку, но добавьте наказание для проигравших — пусть эротично снимают один элемент одежды.

10 ДИЛЕР В ШИ

ЧТО НУЖНО

- колода карт без джокеров
- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко

ЦЕЛЬ

Проверить свою удачу и напоить дилера! Дилер задает вопросы о значении или масти карт, а ответы игрока решают, кто будет пить.

СТАРТУЕМ

1. Наполните стаканы игроков бухлишком до краев.
2. Определите дилера: раздайте всем по 1 карте — игрок с самой младшей картой становится дилером.
3. Дилер забирает всю колоду, тасует ее и держит в руках лицом вниз.

ИГРАЕМ

Один дилер может задать максимум три вопроса игроку слева от него.

Если игрок угадал, дилер пьет и передает свои полномочия и колоду игроку слева. Если игрок ошибся, он делает глоток бухлишка и продолжает отвечать на вопросы дилера.

Если игрок неправильно ответил на все три вопроса, то пьет штрафной глоток, а новым дилером становится игрок напротив предыдущего дилера.

Первые несколько ходов дилер задает полную версию вопросов. Когда все участники втянутся в игру, вопросы можно сократить до «масть?», «значение?», «больше или меньше?». Открытые дилером карты идут в сброс.

Вопрос 1. Какой масти следующая карта? (черви, пики, трефы, бубны)

Вопрос 2. Какое значение у следующей карты? (2–10, валет, дама, король, туз)

Вопрос 3. Следующая карта больше или меньше предыдущей?

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда все карты колоды окажутся в сбросе или пока игроки не потеряют способность держать стаканы в руках. Побеждает тот, кто может пройти по комнате непьяной походкой.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Помянем!** Если дилер меняется, все игроки должны поднять стаканы, назвать предыдущего дилера по имени и выпить глоток за него.
- **Главный дилер.** Если игрок становится дилером третий раз, остальные игроки громко ему аплодируют и отпивают два глотка.
- **Я не пью.** Замените бухлишко на безалкогольные напитки. Но чтобы повысить градус напряжения, придумайте задания для игроков, которые будут неправильно отвечать на все три вопроса дилера. Например, раз они такие невезучие, пусть поют, танцуют или показывают фокусы.

11 ПЬЯНАЯ ЛЮСТРА

ЧТО НУЖНО

- по 1 стакану для каждого игрока
- 2 стакана для чаши люстры
- 1 шарик
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Не остаться разбираться со сломанной люстрой! Нужно попасть шариком в «чашу люстры», выпить свое бухлишко и перевернуть пустой стакан быстрее других игроков.



СТАРТУЕМ

1. Поставьте пустой стакан дном вверх в центре стола, на него поставьте второй стакан и наполните бухлишком до краев. Это **чаша люстры**.
2. Наполните стаканы игроков бухлишком на $\frac{1}{4}$ и расставьте их по кругу максимально близко к основанию люстры в центре стола. Это **лампочки**.
3. Встаньте напротив своих стаканов и определите первого игрока. Им может быть самый младший участник, ведь он еще зеленый и не шарит за электричество — куда уж ему чинить люстру!

ИГРАЕМ

Игроки по очереди **бросают шарик в центральный стакан** — чашу люстры. Игра идет по часовой стрелке. Бросить шарик можно один раз за ход.

Если игрок **не попал**, делает глоток из штрафного стакана. Если игрок попал **в свой или чужой стакан**, должен выпить этот стакан и налить в него снова.

Если игрок **попал** в чашу люстры, выпивает свой стакан и играет с ним во флип кап: ставит на край стола и легонько ударяет по краю дна, чтобы стакан перевернулся и встал на стол дном вверх.

Если игрок **играет во флип кап**, то у него есть **3 попытки** перевернуть стакан, иначе должен вернуть его в круг, наполнить и начать игру заново.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда в круге остается один стакан бухлишка, а другие игроки успешно перевернули свои стаканы во флип кап. Владелец последней лампочки должен выпить свой стакан и опустошить чашу люстры.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Перебой в сети.** Если чаша люстры упала после броска игрока, то он сразу проигрывает, пьет целый стакан бухлишка и, конечно, всё убирает.
- **Короткое замыкание.** Если шарик ударяется о стакан в основании чаши люстры, то игрок делает глоток из своего стакана.
- **Отключение света.** Если чаша люстры упала по любой причине, не связанной с броском шарика, то все игроки осушают свои стаканы и вновь начинают игру.
- **Я не пью.** Можете играть без алкоголя, но без чего-нибудь остренького не обойтись. Наполните чашу люстры чем-то неприятным: минералкой с молоком, соевым соусом, молоком с кетчупом. Тогда вкус победы будет намного приятнее.

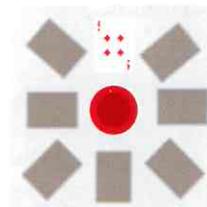
12 КОРОЛЬ ВЕЧЕРА

ЧТО НУЖНО

- колода карт без джокеров
- по 1 стакану для каждого игрока
- 1 стакан для кубка короля
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Тянуть карты, выполнять задания и не получить статус короля вечера. Побеждает тот, кто выживет до конца колоды.



СТАРТУЕМ

1. Наполните стаканы игроков бухлишком наполовину и сядьте в круг.
2. Поставьте пустой стакан в центр. Это **кубок короля**.
3. Вокруг стакана в центре разложите все карты рубашкой вверх в несколько кругов.

ИГРАЕМ

Игроки по очереди берут одну карту из кольца и выполняют действие по ее номиналу.

- **2, 3, 4** — выпей столько штрафных, какое число выпало.
- **5** — подними руку; последний, кто это сделает, пьет штрафной.
- **6** — подними большой палец вверх; последний, кто это сделает, пьет штрафной.
- **7** — игрок слева от тебя пьет штрафной.
- **8** — игрок справа от тебя пьет штрафной.
- **9** — игрок напротив тебя пьет штрафной.
- **10** — скажи любое слово; последний, кто назовет ассоциацию к нему, пьет штрафной.
- **Валет** — выпей свой стакан до дна и наполни опять.
- **Дама** — все пьют по штрафному за прекрасных дам.
- **Король** — вылей свое бухлишко в кубок короля.
- **Черный туз** — выбери игрока, который пьет штрафной.
- **Красный туз** — выпей штрафной.

Игрок, который тянет четвертого (последнего) короля, также выливает содержимое своего стакана в кубок короля. После этого он встает и, крикнув «Я король вечера!», полностью выпивает стакан и выходит из игры.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда колода карт разобрана, а коронованный игрок валяется пьяный где-то в комнате. Побеждает тот, кто меньше ошибался, вытягивал правильные карты и в итоге остался с самой трезвой головой.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Брат, но не близнец.** Если игрок вытягивает карту того же номинала, что предыдущая, то пьет штрафной вместе с игроком, который ходил до него.
- **Поворот судьбы.** Если игрок вытягивает карту той же масти, что предыдущая, то все игроки пьют штрафной.
- **Я не пью.** Спасите вашу трезвую вечеринку с газировками и соками, подготовив дополнительные наказания для каждого штрафного глотка. Например, пусть все приседают или говорят комплименты игрокам напротив.

13 | ПОДВЕСНОЙ МОСТ

ЧТО НУЖНО

- колода карт
- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Перебраться через мост живым, не упав в алкопропасть! Игроки пытаются шагать по мосту из карт. Повезет — пройдешь дальше, не повезет — упадешь и сделаешь мост длиннее.

СТАРТУЕМ

1. Перемешайте колоду и разложите 10 карт рубашкой вверх в линию так, чтобы их широкие края соприкасались. Это **подвесной мост**.
2. Наполните стаканы игроков бухлишком.
3. Сядьте вокруг карт, чтобы каждому участнику было удобно до них дотянуться.

ИГРАЕМ

Игроки по очереди переворачивают одну карту моста и ходят по часовой стрелке.

Если игрок открывает младшую карту (от 2 до 10), он «стоит на мосту» и передает ход следующему участнику. Если игрок открывает старшую карту (от валета до туза), он «падает с моста» — пьет штрафной глоток и добавляет новые карты в конец моста из колоды:

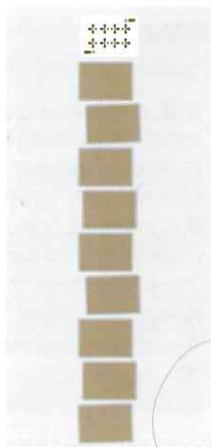
- валет** — 1 глоток и 1 новая карта;
- дама** — 2 глотка и 2 новые карты;
- король** — 3 глотка и 3 новые карты;
- туз** — 4 глотка и 4 новые карты.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда все карты моста перевернуты или когда в колоде не осталось карт для моста. Победит тот, кто выпьет меньше других или дойдет до конца, ни разу не упав.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Божественное спасение.** Если игрок перевернул карту джокера, то может выбрать игрока, который упадет по правилам туза.
- **На тоненького.** Если игрок переворачивает карту такой же масти или значения, что предыдущая, то пьет штрафной.
- **Бонус за везение.** Если в разных частях моста рядом оказываются две и более старшие карты, то все игроки пьют штрафной.
- **Я не пью.** Можете играть без алкоголя, но увеличьте количество глотков в случае падения в два раза.



14 | КТО ПЕРВЫЙ

ЧТО НУЖНО

- колода карт без джокеров
- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Следите за картами, реагируйте быстрее всех и назначайте штрафы опоздавшим!

СТАРТУЕМ

1. Наполните стаканы игроков бухлишком до краев и выберите дилера.
2. Дилер перемешивает колоду и садится с ней в центре, а остальные участники размещаются по левую и правую руку, образуя круг.

ИГРАЕМ

Дилер по очереди выкладывает карты из колоды рубашкой вниз в центр, называя номинал каждой карты: тройка, дама и так далее.

Если дилер выложил **подряд две карты** одного номинала (например, две десятки или два валета), все игроки должны как можно быстрее положить руку на открытые карты и громко сказать: «Успел!» Тот, кто положит руку первым и громко выкрикнет, может выбрать любого игрока (кроме дилера), чтобы тот сделал штрафной глоток.

Штрафной глоток соответствует номиналу карты, которая вызвала совпадение: **младшие карты** (от 2 до 10) — 2–10 глотков, **старшие карты** (от валета до туза) — 11–14 глотков.

Когда колода заканчивается, дилером становится игрок слева от текущего дилера.

КОНЧАЕМ

Игра продолжается, пока участники не устанут или не кончится бухлишко. Побеждает тот, кто меньше выпил штрафных.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Опоздал — пей!** Если игрок положил руку на карты последним, то делает столько штрафных глотков, каков номинал карты.
- **Мимо кассы.** Если игрок случайно положил руку на карты **без совпадения**, он пьет штрафной по номиналу карты.
- **Тройная удача.** Если дилер открывает **подряд три карты** одного номинала, тот, кто первым положит руку на карты и крикнет «Тройня!», может заставить выпить даже дилера.
- **Я не пью.** Игра без бухлишка тоже может быть веселой, если добавить еще правил. Например, игрок, выпивший штрафные, должен хлопнуть один раз после открытия каждой новой карты, пока штрафные не выпьет кто-то другой.



15 АЛКОЖЕСТЫ

ЧТО НУЖНО

- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Придумай жест и запомни жесты других! Кто ошибся, поздно среагировал или забыл — пьет. Побеждает самый трезвый игрок.

СТАРТУЕМ

1. Наполните стаканы игроков бухлишком наполовину и поставьте их на стол.
2. Придумайте жесты. Каждый игрок показывает остальным любое простое движение, которое легко запомнить и повторить — в первую очередь ему самому.
3. Сядьте по кругу за столом, чтобы все участники игры друг друга видели.
4. Выберите заводилу, который будет объявлять начало игры.

ИГРАЕМ

Все игроки без остановки легонько бьют по столу руками в одном ритме, имитируя барабанную дробь. В любой момент **заводила начинает раунд** фразами, на которые должны вместе ответить **все участники**.

- Во что мы играем?
- Алкожесты!
- Что мы делаем?
- Показываем жесты!

После этого **любой игрок** показывает сначала свой жест, а затем жест другого игрока. Этот другой игрок должен быстро повторить свой жест и передать ход, показав жест следующего игрока.

Если **игрок забыл** свой или чужой жест, **медлит** или **сделал неправильный жест**, он пьет штрафной глоток, а остальные могут перестать ударять по столу, чтобы отдохнуть. Роль заводилы переходит к проигравшему, и начинается следующий раунд.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда один из игроков полностью допивает свое бухлишко. Его ждет наказание: пусть показывает жесты всех участников или пьет еще штрафные за каждого игрока. А напоминать свои жесты или нет — решать другим игрокам.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Двойной удар.** Если игрок повторил жест игрока, который только что его передал, то пьет двойной штрафной и начинает очередной раунд.
- **Удар судьбы.** Если игрок ошибается, перед тем как пить штрафной, он должен вытащить карту с числом от 1 до 6. Это число определяет, сколько глотков придется выпить.
- **Пауза в ритме.** Если игрока заметят за паузой или несоблюдением общего темпа в ударах по столу, то он пьет штрафной и начинает новый раунд.
- **Я не пью.** Можете оправдываться, что вам весело без алкоголя, и наполнить стаканы игроков соком, водой и газировкой. Но усложните игру, добавив к жестам звуки.

16 ПРАВДА/ЛОЖЬ

ЧТО НУЖНО

- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко
- 36 карт «Правда/ложь»

ЦЕЛЬ

Обмануть других игроков, чтобы заставить их хлебнуть! Кто не знает правду, пьет!

СТАРТУЕМ

1. Наполните стаканы игроков бухлишком до краев.
2. Сядьте по кругу, чтобы все игроки друг друга видели.
3. Перемешайте карты «Правда/ложь» и положите колоду лицом вниз.
4. Определите первого игрока: сыграйте в «Камень, ножницы, бумага» или просто договоритесь.

ИГРАЕМ

Первый игрок тянет верхнюю карту из колоды и читает вслух то, что на ней написано. **Остальные игроки** должны **сказать вслух** в любом порядке одно слово — «правда» или «ложь».

После того как все высказались, **основной игрок** еще раз читает карту, если это была правда, либо кладет ее в сброс, если это была ложь.

Если игрок **ошибся**, он пьет штрафной глоток. Если **никто не ошибся**, основной игрок пьет штрафной.

Ход передается игроку слева от основного игрока. Продолжают по кругу: следующий участник говорит утверждения, а остальные пытаются угадать.

Если колода закончилась раньше, чем выпивка или желание играть, то продолжайте игру со своими утверждениями. В этом случае каждый говорит **два утверждения** о себе: одно правдивое и одно ложное. **Остальные** должны решить, чему они верят или что знают.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда игрок сделал слишком много неправильных предположений и его выпивка закончилась. Придумайте ему какое-нибудь постыдное наказание.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Лучший друг.** Если игрок первым выдвинул правильное предположение, то может выбрать любого, кто будет пить еще один штрафной.
- **Не знаешь — пей.** Если игрок слишком долго думает, он автоматически пьет штрафной.
- **Хитрая тактика.** Если основной игрок хочет быстрее напиться, то может сказать два правдивых или два ложных утверждения. Тогда после предположений всех игроков он пьет два штрафных и отвечает, что это было.
- **Штраф за банальность.** Если утверждения слишком очевидные, компания может единогласно назначить игроку штрафной за отсутствие фантазии.
- **Я не пью.** Замените алкоголь на сок, морс или газировку, но добавьте в игру общий стакан с чем-то мерзким для питья. После ошибки придется сделать из него глоток — вам решать, будет это до или после глотка напитка из вашего стакана.

17 | ПЕЙ, ЕСЛИ...

ЧТО НУЖНО

- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко
- 36 карт
«Пей, если...»

ЦЕЛЬ

Пить и узнавать больше странностей о людях в вашей компании! Игрок, который будет мало пить, получит звание «Загадка вечера».

СТАРТУЕМ

1. Наполните стаканы игроков бухлишком до краев.
2. Сядьте по кругу, чтобы все игроки друг друга видели.
3. Перемешайте карты «Пей, если...» и положите колоду лицом вниз.
4. Определите первого игрока: сыграйте в «Камень, ножницы, бумага» или просто договоритесь.

ИГРАЕМ

Первый игрок тянет карту из колоды и читает вслух. Если это **касается кого-то из игроков**, они пьют штрафной глоток. Если это **никого не касается**, пьет основной игрок. Затем карта идет в сброс, ход переходит к игроку слева, и игра продолжается по кругу.

Если колода закончится раньше, чем желание играть, продолжайте, придумывая свои фразы. Например: «Пей, если есть домашний питомец»; «Пей, если когда-нибудь опаздывал на работу».

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается вместе с выпивкой. Проигравшим становится тот, кто первым осушил свой стакан. Можете придумать наказание, которое он должен выполнить.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Комбо.** Если фраза относится к самому говорящему, он пьет два штрафных.
- **Читерство.** Если игрок придумывает и говорит фразу, которая точно относится ко всем (например, «Пей, если ты человек»), он пьет штрафной за банальность.
- **Я не пью.** Если в стаканах игроков не бухлишко, а что-то менее веселящее, то они должны после выпитых штрафных рассказать подробнее о названном факте.

18 | Я НИКОГДА НЕ...

ЧТО НУЖНО

- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко
- 36 карт
«Я никогда не...»

ЦЕЛЬ

Раскрыть тайны других игроков! Используйте провокационные фразы, чтобы напоить друзей и узнать их секреты.

СТАРТУЕМ

1. Наполните стаканы игроков бухлишком до краев.
2. Сядьте по кругу, чтобы все игроки друг друга видели.
3. Перемешайте карты «Я никогда не...» и положите колоду лицом вниз.
4. Определите первого игрока: сыграйте в «Камень, ножницы, бумага» или просто договоритесь.

ИГРАЕМ

Первый игрок снимает карту из колоды и читает вслух. Кто **делал это**, тот пьет штрафной глоток из своего стакана. Если **никто не делал это**, основной игрок сам пьет за неудачную попытку.

Игра продолжается по кругу, каждый участник по очереди зачитывает утверждение с карты.

Если колода закончится раньше, чем желание играть, продолжайте, придумывая свои фразы. Например: «Я никогда не был за границей»; «Я никогда не пропускал работу из-за похмелья».

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда все устает, в стакане пусто или кто-то решает, что пора спать. Проигравшим становится тот, у кого не останется бухлишка в стакане. Придумайте ему наказание, ибо нефиг жить такую насыщенную жизнь.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Заврался.** Если игрок делал то, о чем сказал, и не выпил, тогда знающий правду участник должен всем ее рассказать и заставить хитрюгу пить двойной штрафной.
- **Ускоритель.** Если игрок слишком долго придумывает фразу, то пьет штрафной и передает ход следующему.
- **В яблочко.** Если утверждение оказывается настолько универсальным, что пьет больше половины участников, то основному игроку тоже достается штрафной.
- **Я не пью.** Если вы играете в трезвой компании, то игроки после выпитых штрафных обязаны рассказать все подробности этой истории.

19 ПЕЙ ИЛИ ДЕЛАЙ

ЧТО НУЖНО

- 1 стакан для каждого игрока
- бухлишко
- 36 карт «Пей или делай»

ЦЕЛЬ

Показать всем, кто тут человек дела! Будешь тупо чилить — напьешься и проиграешь.

СТАРТУЕМ

1. Наполните стаканы игроков бухлишком до краев.
2. Сядьте по кругу, чтобы все игроки друг друга видели.
3. Перемешайте карты «Пей или делай» и положите колоду лицом вниз.
4. Определите первого игрока: сыграйте в «Камень, ножницы, бумага» или просто договоритесь.

ИГРАЕМ

Первый игрок говорит участнику напротив: **«Пей или делай!»** Назначенный игрок выбирает. Если **«пить»** — то полагается один штрафной глоток. Если **«делать»** — надо тянуть карту, читать вслух задание, выполнить его и забрать разыгранную карту себе. Далее ход переходит к игроку слева.

Если игрок отказывается действовать после открытия задания, то возвращает карту обратно в центр и пьет два штрафных глотка. Остальные игроки теперь знают, что их ждет.

Если игрок отказывается от действия два раза подряд, то в следующий ход обязан выпить штрафной и выполнить задание.

Если колода закончилась, можете написать на бумажках новые задания, перемешать их и продолжить игру. Чтобы усложнить, добавьте пустые бумажки, за вытягивание которых придется пить штрафной.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков допивает свое бухлишко или когда участники решают, что пора по койкам. Побеждает тот, кто выполнил больше заданий и остался трезвее остальных.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Ловушка.** Добавьте в колоду несколько пустых бумажек. Если игроку достанется такая, то пьет два штрафных и теряет одно выполненное задание.
- **Плохо старался.** Если большинству игроков не понравилось выполнение задания, то игрок пьет штрафную.
- **Дело на двоих.** Если задание было возвращено в колоду дважды, оно превращается в парное. Следующий, кто вытянет его, выполняет задание с любым другим игроком.
- **Я не пью.** Если ваша компания собирается играть исключительно трезвым составом, то после отказа выполнять задание игрок еще отвечает на любой вопрос от случайного участника.

20 АЛКОКРОКОДИЛ

ЧТО НУЖНО

- 1 стакан для каждого игрока
- бухлишко
- 36 карт «Алкокрокодил»
- таймер

ЦЕЛЬ

Объяснить слова жестами! Выбирай сложность слов на карточке и покажи свое мастерство алкопантомимы, чтобы твоя команда ликовала, а команда соперников пила штрафной.

СТАРТУЕМ

1. Наполните стаканы игроков бухлишком до краев.
2. Поделитесь на команды и займите удобные места. Обычно игроки показывают стоя, поэтому будьте готовы к суете.
3. Перемешайте карты «Алкокрокодил» и положите колоду лицом вниз.
4. Определите первого игрока в каждой команде. Пускай счастливицы решат между собой, кому достанется право начать игру.

ИГРАЕМ

На каждой карте слова распределены по уровням сложности: легкий — слово сверху, средний — слово по центру, высокий — словосочетание снизу.

Первый игрок тянет карту из колоды и выбирает слово или фразу, которую будет показывать с помощью жестов и мимики, без слов и звуков. После этого команда соперников запускает таймер на 1 минуту, за которую игрок должен успеть показать как можно больше слов с разных карт.

Если игрок объяснил слово или фразу, карта идет в сброс, а команда получает баллы по уровням сложности: легкий — 1, средний — 2, высокий — 3.

Если игрок не может объяснить слова, разрешено сбросить карту, взять новую и снова выбрать слово или фразу для объяснения. Так сбрасывать карты допускается не больше двух раз, иначе вся команда делает штрафной глоток, а ход переходит сопернику.

Если время вышло, слово угадывают все команды: баллы уходят той, которая первой даст правильный ответ, а штрафные глотки по уровню слова пьют остальные команды. Затем идет подсчет очков, и соперники пьют штрафные по сумме баллов только что игравшей команды. После этого ход переходит следующей команде.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда разыграны все слова с карт или когда стаканы соперников опустели. Осталось только придумать наказание для проигравших.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Нечестная игра.** Если игрок использует посторонние предметы, произносит звуки или говорит части слов, то вся его команда пьет штрафные за каждый подобный косяк.
- **Всё или ничего.** Увеличьте время раунда на 30 секунд и сбрасывайте карту только после того, как объясните все слова с нее. Не справились — ваша команда пьет все штрафные за эти слова. Справились — отдохните или берите новую карту, но когда время выйдет, придется выпить за все неотгаданные слова.

- **Высокие ставки.** Можно переходить к следующему уровню слов после того, как предыдущий объяснит каждый член команды. То есть все игроки сначала объясняют только слова сверху, затем только слова по центру, затем только фразы снизу — так по кругу.
- **Я не пью.** Если ваша компания собирается играть трезвым составом, то наполните стаканы чем-то неприятным (например, чаем с солью), чтобы ощущения были острее.

21 | ЭКСПРЕСС ДОМОЙ

ЧТО НУЖНО

- колода карт без джокеров
- по 1 стакану для каждого игрока
- бухлишко
- стол

ЦЕЛЬ

Не стать тем, кто поедет на автобусе! Игра для всех участников проходит в два этапа: «Удача» — нужно угадывать карты, «Пирамида» — нужно вытягивать карты. А на третий этап «Автобус» попадают два игрока — самый трезвый и самый пьяный.

СТАРТУЕМ

1. Все берут по стакану, наполняют их бухлишком и садятся за стол.
2. Каждый получает в руку 1 карту. Игрок с самой младшей картой становится дилером.
3. Дилер тасует колоду и кладет ее в центр стола лицом вниз.

ИГРАЕМ

Этап 1. Удача

Игрок слева от дилера тянет по одной карте из колоды и отвечает на **4 вопроса**. После ход идет по часовой стрелке: отвечавший игрок становится дилером. Этап завершается, когда каждый участник ответит на все вопросы.

Если игрок **угадал** — игрок напротив делает количество глотков, соответствующее цифре текущего вопроса. Если игрок **ошибся** — он пьет бухлишко также по глоткам.

После ответа на вопрос дилер открывает карту, а угадывающий игрок должен записать себе ее значение. В конце хода одного игрока открытые карты идут сброс. Если колода закончилась, замешайте новую из сброса.

Вопрос 1. Какого **цвета** следующая карта? (красная или черная)

Вопрос 2. Какой **масти** следующая карта? (черви, пики, трефы, бубны)

Вопрос 3. Следующая карта **больше или меньше** предыдущей?

Вопрос 4. **Значение** следующей карты внутри или снаружи диапазона двух предыдущих карт?

Этап 2. Пирамида

Колоду перемешивают, и на столе выкладывают пирамиду из 15 карт рубашкой вверх: 1 карта в верхнем ряду, 5 карт в нижнем ряду. Карты в рядах равны количеству глотков: первый ряд — 1 глоток, второй ряд — 2 и так далее.

Игроки по очереди открывают по одной карте из пирамиды. Если карта совпадает с одной из карт, вытянутых игроком на первом этапе, то он выбирает любого участника, который должен выпить. Если совпадений нет, игрок пьет сам.

Этап 3. Автобус

Проигравший на этапе «Пирамида» пил чаще других — мастер отдыха под столом. Этот игрок сильно перебрал, поэтому «садится в автобус» и отправляется домой спать и справляться с похмельем.

Игрок, который выпил меньше всех, становится дилером. Дилер тасует колоду и выкладывает на стол 5 карт рубашкой вверх в один ряд. Проигравший игрок угадывает цвет карты: если угадал, дилер убирает карту и делает глоток бухлишка, но если ошибся, то игрок делает глоток выпивки, а дилер добавляет еще 1 карту в конец ряда.

Игрок продолжает пытаться обойти все мусорные баки, чтобы наконец сесть в автобус — играет в угадайку, пока не уберет весь ряд карт или не сдастся.

КОНЧАЕМ

Игра заканчивается, когда автобус таки уезжает или если игрок сдастся и не может больше пить. В последнем случае игрок должен сказать: «Я остаюсь спать на улице!» Пусть напиток понесет какое-нибудь наказание за то, что друзьям пришлось тащить его до дома.

ЗАПАСКА ПРАВИЛ

- **Джокер в игре.** Замешайте одного джокера в колоду перед вторым этапом. Если он окажется среди карт пирамиды, то на третьем этапе дилер не сможет добавлять карты в случае ошибки.
- **Карта босса.** Перед первым раундом дилер вытягивает из колоды любую карту, показывает ее всем игрокам и снова замешивает в колоду. Если эта карта появляется на любом этапе, все игроки должны выпить по глотку бухлишка.
- **Я не пью.** Замените алкоголь на сок, воду или газировку и придумайте наказание в начале игры. Например, пусть проигравший сделает 5 максимально упоротых селфи и на сутки выложит их в сторис. Если же игрок откажется выполнить задание, то ему придется выпить штрафной стакан.