

Pöppel nicht rum – Trinkspielvariante Inspirationen

- Du trinkst, wenn du deine Figur vom Startfeld in die Laufbahn bringst.
 - Du trinkst, wenn deine Figur umgeschubst wurde.
 - Du trinkst, wenn deine Figur das Haus erreicht, aber nicht komplett am Ende angekommen ist.
 - Du trinkst, wenn deine Figur komplett und endgültig im Haus an der richtigen Position angekommen ist. (Danach musst du wegen dieser Figur nicht mehr trinken.)
 - **Tempotrinken:** Man würfelt mit 2 Würfeln und kann sich 1 der beiden Zahlen aussuchen.
 - o Z.B. 2 Würfel zeigen 3 und 5. Dann kannst du 3 ODER 5 Felder gehen.
 - **Generell:** Wann immer dein Würfel Sektgläser zeigt, musst du je gewürfeltem Sektglas-Symbol trinken. (Ja, das gilt auch, wenn du aus Jux würfelst...)
 - o Z.B. 2 Würfel zeigen 2 Sektsymbole: Dann trinkst du auch zwei.
-

Ludo drinking game - inspirational rules

- You take a sip when you bring one of your pawns from the starting point to the go-around.
- You take a sip when your pawn gets knocked.
- You take a sip when your pawn reaches a goal spot, but isn't completely safe.
- You take a sip when your pawn reaches the last possible goal spot. (You don't have to take a sip because of that pawn again.)
- **Fastdrinker:** roll 2 dice every time and choose one result.
 - o For example: the dice show 3 and 5. You can move your pawn 3 OR 5 now.
- **General rule:** Every time your dice result show the champagne glasses you have to take a sip for every champagne symbol rolled. (Yes, you have to take a sip if you're just rolling for fun, too.)