

LEIKREGLUR Í PUKEMASTER

Allt getur gerst þegar er spilað Pukemaster! Það eru engin takmörk fyrir því hversu margir geta spilað með, né takmörk á hugmyndum fyrir mismunandi áskoranir. Ef fleiri en 5 spila, skiptið ykkur upp í lið. Liðsmenn drekka þá í sameiningu. Einn fyrir alla og allir fyrir einn.

Veljið ykkur það (KALL), svarta peðið stendur fyrir Pukemaster og getur því ekki verið valinn af leikmanni. Reglurnar í Pukemaster eru alls engin lög, heldur eru þær gerðar til þess að vera brotnar, í það minnsta beygðar.

Tilgangur leiksins er að vera fyrst/ur í endareit. Til að vinna leikinn verður liðsmaður að lenda beint á endareitnum. Hægt er að sjá mismunandi áskoranir og reglur á áskorunarspjaldi Pukemaster's.



TAKTU SKREFID

Taktu skref áfram eða tilbaka. (Myndin sýnir 5 skref áfram)



HÆGRI.

Sá eða sú sem situr hægra megin við þig drekkur. Isopi.



VINSTRI

Sá eða sú sem situr vinstra megin við þig drekkur. 1 sopi.



ENGINN MISKUN

Drekktu þar til að sá eða sú sem er vinstra megin við þig segir stopp. Hámark 1 drykkur/glas.



ÚTRÁSAVÍKINGURINN

Gefðu 5 sopa til eins leikmanns sem þér finnst þurfa á því að halda, eða deildu þeim á milli leikmanna.



ÞUMALPUTTAREGLAN

Ef leikmaður lendir á þumalputta reitnum þurfa allir leikmenn að setja þumalinn á borðbrúnina. Sá eða sú sem á síðasta þumalputtann á borðið, þarf að drekka 3 sopa.



PRÓFESSORINN

Hér velur þú flokk og hér koma nokkrar hugmyndir - t.d: bílategundir, bjórtegundir, dýrategundir, höfuðborgir, íslenskir útrásarvíkingar, íslenskar hljómsveitir, íslenskar kvikmyndir, raunveruleikaþættir. Ef valið er bílategundir t.d Volvo þá halda leikmenn áfram, Toyota, Ford. Ef að leikmaður segir Carlsberg þá þarf hann að drekka 3 sopa.

Ætlað fyrir fólk 20 ára og eldri.



CHALLENGE CARD

ÁSKORUNARSPJALD

Hægt er að skoða pukemaster.com og fá fleiri hugmyndir hvernig er hægt að spila spilið.



CHALLENGE CARD

ÁSKORUNARSPJALD



REGLAN

Búðu til þína eigin reglu. Athugið, að aðeins getur verið ein regla í gildi hverju sinni í spilinu. Sá næsti/a sem lendir á reglu-reitnum, má einungis setja í gang nýja reglu. Dæmi: Gefðu frá þér ákveðið dýrahljóð fyrir eða eftir hvern sopa, drekktu með vinstri hendi eða segðu: ég hef aldrei..... Sá sem hefur gert viðkomandi hlut drekkur með þér og eins með dýrahljóðin, ef einhver gleymir að baula eða hneggja, þá á sá/sú hinn sami/a að drekka. Svo er bara að nota hugmyndaflugið í að finna upp skemmtilegar reglur. Sá sem að klikkar þarf að drekka 2 sopa.



PUKEMASTER

Þú hefur lent á Pukemaster reitnum. Drekktu glasið þitt í botn! Þú ert núna PUKEMASTER og þarf að taka sopa í hvert sinn sem annar leikmaður tekur sopa. Skiptu út peðinu þínu fyrir svarta peðið. Þú ert Pukemaster þangað til að annar leikmaður lendir á Pukemaster reitnum.



EUROVISION

Þú byrjar á því að raula eða syngja lag sem þér dettur í hug. Eftir 5-10 sekúndur skaltu svo benda á keppinaut og þarf sá liðsmaður að halda áfram með lagið og svo koll af kolli (lagið má ekki stoppa). Ef að lagið fer hringinn drekkur þú 2 sopa, ef ekki þá drekkur sá sem að stoppaði lagið 3 sopa.



GLÍMAN

Skoraðu á mótspilara. Dæmi: Armbeygjukeppni, flöskustútur, gerðu þér upp fullnægingu, besta lygasagan eða skoraðu á keppinaut í sjómann. Borðið metur hver vinnur. Sá sem að tapar þarf að klára glasið sitt.



LITLA HRAUN

Lögreglan hefur tekið þig fyrir ölvun á almannafæri. Þú ferð beint á Hraunið! Leikmaður þarf að fá töluna 6 til að sleppa úr fangelsi. Einnig er hægt er að losna úr fangelsi með því að játa syndir sínar, en þá þarf leikmaður að drekka 5 sopa.



ÁSKORUN

Fyrsti leikmaðurinn sem lendir á Áskorunar-reitnum, leggur fram áskorun að eigin vali. Næsti leikmaður sem lendir á reitnum þarf að standast áskorunina. Dæmi: kjöltudans, taktu lagið, body shot, koss á mótspilara. Ef að mótspilari stenst ekki áskorunina þarf hann að drekka 3 sopa.



SÉÐ & HEYRT

Segðu sögu um sjálfa/n þig, sagan má bæði vera sönn eða login. Að sögustund lokinni eiga liðsmenn að geta til um hvort frásögnin hafi verið sönn eður ei. Sá sem hefur rangt fyrir sér þarf að drekka 3 sopa.



HEPPNI HÁLFVITINN

Sá sem lendir á þessum reit má skipta peðinu (KALL) sínu við mótspilara. Einnig er leyfilegt að færa peðin á milli mótspilara, til að gera spilið spennandi. Dæmi: Ef að mótspilari er nálægt endareitnum, skiptu peðinu þínu við hann. Ef að leikmaður er PUKEMASTER er tilvalið að færa peðin sín á milli og gefa öðrum tækifæri á að vera Pukemaster.