

 Bebe y retrocede 2 casillas	 Mandas beber	 Ceguera. Una ronda con los ojos vendados.	 Beben todos	 Beben todos	 Esclavo	 Bebe el número de tragos que dicte el dado	 No puedes hablar durante una ronda	 Imita a alguien durante una ronda. Puedes incluso disfrazarte.
 En pie hasta que alguien saque un 4	 No puedes ir al baño hasta que alguien saque un 6	VERDAD O BEBE Responde a una pregunta del grupo o acaba el vaso	 Di 3 defectos del jugador de la izquierda	 Bebe el número de tragos que dicte el dado	 Bebe el de tu derecha	 Ceguera. Una ronda con los ojos vendados.	 Baile sexy durante 30 segundos.	 Bebe el de enfrente
 Esclavo		 Beben todos	 Bebe y retrocede 1 casilla	 Das un consejo a cada uno de los presentes	 Bebe y retrocede 2 casillas	 Habla con acento ruso durante la próxima ronda	 Bebe y retrocede 2 casillas	 Una ronda a la pata coja
 Di 3 virtudes del jugador de la derecha	 Chupito	 Improvisa un rap	 Chupito	 Juego de marcas. Quien pierda retrocede 2 casillas.	 Ceguera. Una ronda con los ojos vendados.	 Esclavo	 Te libras de todo durante esta ronda	 Juego de marcas. Quien pierda retrocede 2 casillas.
 Bebe el de la izquierda	 Analiza un tema que te propongan	 Habla con acento chino durante la próxima ronda	RETO O BEBE Lleva a cabo el reto que te propone el grupo o acaba el vaso	 Bebe el de la izquierda	 Bebéis tú y la ficha más lejana	 Te deslizas hasta la casilla 'PUAJ!'	 Beben todos	 Habla con acento francés durante la próxima ronda
 Beben todos	 Esclavo	 Chupito	 Bebe quien tenga menos batería	 Habla con acento mexicano durante la próxima ronda	 PUAJ!	 Haz un brindis emotivo. Beben todos.		

SALIDA
Coloca las fichas aquí para empezar el juego.

La norma se aplica durante una ronda completa, hasta que el jugador vuelve a tirar el dado.

Quien caiga en esta casilla se convierte en el esclavo del grupo, debiendo cumplir los deseos que se le pidan. Si incumple alguna orden bebe. Deja de ser esclavo cuando otro jugador caiga en una casilla de esclavo.

Estas casillas son más divertidas con un tiempo de acción. Utiliza un reloj de arena o temporizador para marcar el tiempo que debe durar el reto de la casilla.

Juego de las marcas. Quien cae en la casilla escoge una categoría (ej: coches, bebidas, tecnología...) y por turnos vais nombrando marcas de dicho tipo hasta que alguien repita o se quede en blanco. Quien pierda debe retroceder 2 casillas.