

NUMERYCZNA JENGA

Zadania do chichotania

Zasady:

- Zadanie należy zrealizować przed wyciągnięciem klocka, chyba, że polecenie mówi inaczej.
- Każdorazowo łyżeczka, łyżka bądź plasterek dotyczą cytryny.
- Niewykonanie zadania lub wpadka karane są plasterkiem cytryny.
- Zadania należy realizować z przymrużeniem oka. **Obrażanie się surowo wzbronione!**

Nr	Zadanie	Nr	Zadanie
1	Zamień się na miejsca z osobą, która najbardziej przypomina Twoją mamę.	28	Nie czytaj tego na głos: pierwsza osoba, która dotknie ręką nosa zjada plasterk.
2	Wszyscy grają lewą ręką.	29	Zanalizuj ubiór wybranej osoby pod kątem ekspresji artystycznej.
3	Do końca wieczoru każdy, kto chce iść do toalety musi prosić o zgodę gospodarza.	30	Daj całusa osobie po lewej.
4	Do końca rozgrywki zwracaj się do wszystkich Pan/Pani.	31	Opowiedz wstydliwą historyjkę i poproś kogoś o jej zanalizowanie.
5	Do końca rozgrywki mów z francuskim akcentem.	32	Wskaż osobę, która wypije łyżkę soku z cytryny.
6	Każdy, kto zna jakiś język obcy zjada plasterk.	33	Opowiedz historyjkę, która kończy się blizną na Twoim ciele.
7	Kolejka idzie w przeciwną stronę.	34	Osoba po Twojej lewej wymyśla Ci zadanie.
8	Wymyśl swoją zasadę.	35	Przez kolejne 5 minut mruż jak kot. Opisz każdego gracza cechą charakteru, którą każdy z tych graczy będzie musiał podkreślać swoim zachowaniem przez resztę rozgrywki.
9	Najwyższa osoba wyciąga klocek kucając.	36	Podaj 10 powodów, dla których góry są lepsze od jezior.
10	Zatańcz Krakowiaka.	37	Wyciągnij klocek trzymając sąsiada za ucho.
11	Wszystkie znaki zodiaku z rogami piją łyżeczkę.	38	Do końca rozgrywki nie zgadzaj się z wybranym graczem zaprzeczając wszystkiemu, co mówi.
12	Wymień 3 zespoły z lat 80 albo zjedz plasterk.	39	Wskaż osobę, która wypije dwie łyżki soku z cytryny.
13	Najniższa osoba wyciąga klocek stojąc na palcach.	40	Zagraj z kimś w papier/kamień/nożyce, jeśli przegrasz jesz plasterk.
14	Wyciągasz dwa klocki.	41	Wyciągnij klocek na wyprostowanym łokciu.
15	Do końca rozgrywki możesz porozumiewać się wyłącznie za pośrednictwem pytań.	42	Do końca rozgrywki możesz zwracać się wyłącznie do martych rzeczy (nie ludzi).
16	Przez kolejną kolejkę wszyscy muszą przybrać dziwną pozę podczas wyciągania klocka.	43	Powiedz obelgę osobie po prawej (oczywiście w żartach).
17	Do końca rozgrywki nikt nie może używać imion innych graczy. Pierwsza pomyłka = plasterk.	44	Wyjmij klocek i odłóż go na miejsce.
18	Wymyśl dwuwersowy rym.	45	Wymień 3 piosenkarki pop albo zjedz plasterk.
19	Zamień się z kimś na skarpetki lub zjedz plasterk.	46	Udawaj obcy akcent przez resztę rozgrywki.
20	Kolejny gracz ma 7 sekund na wyciągnięcie klocka i położenie na stosie.	47	Wyciągnij klocek stojąc na jednej nodze.
21	Wypij łyżkę soku z cytryny.	48	Wyciągnij klocek przymykając jedno oko.
22	Do końca rozgrywki ogądaj wszystko co jesz z każdej ze stron.	49	Daj całusa osobie po prawej.
23	Zawyż jak wilk po wyjęciu klocka.	50	Ustal słowo-kłucz. Jeśli zostanie użyte w rozmowie (w pełnym zdaniu), musisz zniszczyć wieżę.
24	Wszyscy w czerwonym piją łyżeczkę soku.	51	Gdy ktoś następny zje plasterk - Ty pijesz łyżeczkę.
25	Do końca rozgrywki musisz wyciągać klocki z poziomu maksymalnie 4 rzędy od dołu.	52	Zrób osobie po prawej masaż łydek.
26	Opowiedz historyjkę o jednym z graczy.	53	Zamień się miejscami z najstarszym graczem.
27	Resztę rozgrywki grasz bez butów/skarpetek.	54	

NUMERYCZNA JENGA

Zadania do chichotania

Zasady:

- Zadanie należy zrealizować przed wyciągnięciem klocka, chyba, że polecenie mówi inaczej.
- Każdorazowo łyżeczka, łyżka bądź plasterek dotyczą cytryny.
- Niewykonanie zadania lub wpadka karane są plasterkiem cytryny.
- Zadania należy realizować z przymrużeniem oka. **Obrażanie się surowo wzbronione!**

Nr	Zadanie	Nr	Zadanie
1	Jeśli chcesz odejść od stołu, musisz się zgłosić i zapytać o pozwolenie.	28	Do końca rozgrywki jeśli ktoś będzie coś jadł, musisz tego najpierw spróbować.
2	Oddaj kolejkę wybranej osobie. Nie wyciągasz klocka.	29	Nadaj wieży imię i skomplementuj jej wygląd w przynajmniej 3 zdaniach.
3	Jeśli nigdy nie byłeś w operze, zjedz plasterk.	30	Głosowanie, kto odpada z gry. W przypadku remisu - papier/kamień/nożyce.
4	Wskaż tyle osób do zjedzenia plasterka, ile nazw serów potrafisz wymienić w 10 sekund.	31	Następny gracz zagrywa siedząc Ci na kolanach.
5	Wskaż osobę, która do końca rozgrywki gra niedominującą ręką.	32	Zrób imitację Michaela Jacksona.
6	Wszyscy grający zjedzą plasterk cytryny.	33	Przed wyciągnięciem klocka zrób 5 przysiadów.
7	Do końca rozgrywki, jeśli będziesz musiał wstać od stołu, rób to szybko i biegnij do celu.	34	Wyciągnij klocek wstrzymując oddech.
8	Zamknij oczy zanim położysz klocek.	35	Wypij dwie łyżki soku z cytryny.
9	Podaj 10 powodów, dla których morze jest lepsze od gór.	36	Wskaż klocek i poproś o ocenę pozostałych. Jeśli większość się z Tobą nie zgodzi - jesz plasterk.
10	Wymień 3 sztuki Szekspira lub wypij łyżeczkę soku.	37	Wszyscy Panowie zamieniają się miejscami ze sobą.
11	W tej kolejce nie można użyć palca wskazującego.	38	Najmłodszy gracz je plasterk.
12	Do trzech razy sztuka - za każdy nowy rząd 3 klocków dla Ciebie plasterk.	39	Po Twojej kolejce, osoby po Twojej lewej i prawej muszą zagrać ponownie.
13	Przez kolejną kolejkę wszyscy muszą nucić intro z Reksia podczas wyciągania klocka.	40	Do końca rozgrywki nie możesz wyciągać klocków ze środkowego miejsca w rzędzie.
14	Odegraj imitację kogoś przy stole.	41	Wymyśl dla wszystkich graczy nowe imiona i używaj ich do końca rozgrywki.
15	Jeżeli klocek okaże się zbyt trudny, przekaz kolejkę innej osobie (próba dotyczy tego samego klocka).	42	Podczas wyciągania klocka patrz komuś w oczy.
16	Zamień się miejscami z osobą o najdłuższych włosach.	43	Opowiedz dowcip.
17	Wszyscy, którzy mają biżuterię (oprócz zegarków) jedzą plasterk cytryny.	44	Wyciągnij klocek śpiewając jakąś piosenkę na głos.
18	Przez resztę rozgrywki mów o sobie w trzeciej osobie.	45	Do końca rozgrywki nie możesz się odzywać dopóki ktoś nie odezwie się do Ciebie.
19	Przez resztę rozgrywki musisz utrzymać fizyczny kontakt z osobą po prawej.	46	Zamień się miejscami z drugą w kolejności najpiękniejszą osobą przy stole.
20	Powiedz komplement osobie po lewej.	47	Postępuj według instrukcji na poprzednim klocku.
21	Dopinguj wszystkich graczy przez całą kolejkę.	48	Przeliteruj od tyłu nazwisko swojego sąsiada po lewej
22	Jeśli Twoje nazwisko kończy się na spółgłoskę, zjedz plasterk.	49	Zjedz plasterk cytryny za każdą sylabę Twojego pełnego imienia.
23	Zamień się na miejsca z osobą przeciwnej płci.	50	Pokaż swój najlepszy ruch taneczny.
24	Bzycz jak pszczoła wyciągając klocek.	51	Wskaż jedną osobę, która zamieni się na jeden element ubioru z inną osobą.
25	Wybierz kogoś, kto będzie wypijał cytrynę razem z Tobą (i wzajemnie)	52	Wskaż, kto według Ciebie zburzy wieżę. Jeśli się pomylisz, jesz plasterk.
26	Jeśli nosisz okulary, jesz dwa plasterki.	53	Nikt się nie odzywa przez 3 minuty lub zjada plasterk.
27	Wskaż osobę, która będzie wydawała dowolny dźwięk zwierzęcia podczas każdej kolejki.	54	Poproś kogoś o udawanie przez 5 sekund jakiegoś zwierzęcia (Twój wybór).