

# ZADANIA IMPREZOWE

# 3 GRA

## CEL GRY: WYKONAĆ ZADANIA IMPREZOWE.

Przygotowanie do gry: w tej rozgrywce również przyda się Wam kartka i długopis.

1. Jubilat pełni funkcję sędziego. Jeśli grono biesiadników jest liczne, możecie też wybrać 2- lub 3-osobowe jury.
2. Grę rozpoczyna osoba, która ma imię najbardziej podobne do jubilata. Kolejka przechodzi w prawą stronę, jeśli osoba ta jest praworęczna lub w lewo, jeśli jest leworęczna.
3. Osoba rozpoczynająca grę wyciąga jedną kartę z talii **ZADANIA**. Pyta pozostałych uczestników o numer zadania z wylosowanej karty. Następnie odczytuje polecenie i je wykonuje.
4. Sędzia/jury przyznaje punkty za wykonane zadanie: od 0 do 3 punktów w zależności od stopnia zaangażowania i jakości wykonania.
5. Kartę odkładamy na spód talii.
6. Gra kończy się po wykonaniu przez każdego 3 zadań. Liczbę zadań możecie oczywiście dostosować do liczby graczy i Waszego zapału do podejmowania wyzwań.

**Bawcie się do rana!**

ZADANIA IMPREZOWE

KANGUR

# 18

Zawiera  
**3**  
GRY

GRA URODZINOWA

# INSTRUKCJA

**ROZŁÓŻCIE KARTY  
NA 3 STOSY WEDŁUG  
KATEGORII:**

- Quiz wiedzy o jubilationie
- Historie o jubilationie
- Zadania imprezowe

**CEL GRY:** ZDOBYĆ JAK NAJWIĘCEJ PUNKTÓW.

Przygotowanie do gry:  
przygotujecie kartkę i długopis dla każdego gracza.

1. Grę rozpoczyna osoba, która najdłużej zna jubilata. Następnie kolejka przechodzi w prawą stronę, jeśli osoba ta woli KFC, lub w lewą stronę, jeśli woli McDonald's.
2. Osoba rozpoczynająca grę wyciąga jedną kartę z talii **QUIZ**, prosi pozostałych graczy o wybór numeru pytania, po czym odczytuje pytanie i na nie odpowiada. Pozostali gracze, zapisując na swojej kartce, przyznają odpowiadającemu punkty.

- Jeżeli jubilat potwierdzi poprawność odpowiedzi (2 punkty), osoba odpowiadająca oraz pozostali głosujący otrzymują 2 punkty.
- Jeżeli jubilat stwierdzi, że odpowiedź jest częściowo poprawna, osoba odpowiadająca otrzymuje 1 punkt. Pozostali gracze, jeśli ocenili poprawność tej odpowiedzi podobnie jak jubilat - na 1 punkt, otrzymują 2 punkty, a jeśli ocenili odpowiedź lepiej lub gorzej, nie otrzymują punktów.
- Jeżeli jubilat zdecyduje, że odpowiedź jest nieprawidłowa, osoba odpowiadająca nie otrzymuje punktów. Jeśli pozostali gracze ocenili poprawność tej odpowiedzi podobnie jak jubilat, otrzymują 2 punkty, jeśli zdecydowali inaczej, nie otrzymują punktów.

3. Karta wraca na spód talii, a kolejna osoba pobiera kartę.
4. Gra trwa do momentu pobrania z każdej talii po 5 kart przez każdą osobę.
5. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów!

**CEL GRY:**

UŁOŻYĆ NIEDORZECZNĄ HISTORIĘ O JUBILACIE. W TEJ CZĘŚCI NIE MA ZWYCIĘZCÓW, PONIEWAŻ WSZYSCY BAWIĄ SIĘ WYMYŚLAJĄC NIESTWORZONE OPOWIEŚCI NA TEMAT NAJWAŻNIEJSZEJ OSOBY NA PRZYJĘCIU.

1. Grę rozpoczyna osoba, której data urodzin jest najbardziej zbliżona do daty urodzin jubilata. Następnie kolejka przechodzi w prawą stronę, jeśli osoba ta woli kawę, lub w lewą stronę, jeśli woli herbatę.
2. Osoba rozpoczynająca grę wyciąga jedną kartę z talii **HISTORIA**.
3. Pozostali uczestnicy podają numer zbioru haseł podanych na karcie (1-4), których osoba musi użyć do zbudowania jednego lub dwóch zdań rozpoczynających historię o jubilationie. Obowiązkowe jest użycie wszystkich trzech haseł znajdujących się w danym punkcie.
4. Kartę odkładamy na spód talii.
5. Następna osoba losuje kolejną kartę i, powtarzając proces - wybór zbioru haseł przez pozostałych graczy i tworzenie zdania na temat jubilata, kontynuuje historię tak, aby była spójna z poprzednią częścią.
6. W zależności od liczby graczy, losowanie kart możecie powtórzyć 5-krotnie lub więcej (bądź mniej), jeśli historia dobrze się klei i chcecie jeszcze pobajdurzyć!
7. Ostatnia osoba ma za zadanie zakończyć historię puenta, oczywiście używając haseł z karty.