



ZEN(GR)VKA

1919

OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZEN(GR)VKA

1919

OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZEN(GR)VKA

1919

OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZEN(GR)VKA

1919

OSTRAVA-VÍTKOVICE

Zahraj si piškvorky s tebou
vybraným člověkem.
Hra pokračuje bez vás, dokud
neskončíte.
Výherce dostane 1 bod.

1

Zahraj si piškvorky s třetím
člověkem po levici.
Hra pokračuje bez vás,
dokud neskončíte.
Výherce dostane 1 bod.

2

Udělej $x+1$ dřepů.
(x = počet dřepů, kliků nebo angličáků
kolik udělal člověk před tebou)
Kartu zamíchej zpět.

3

Jedno kolo čerpej síly.
Kartu zamíchej zpět.

4

The logo is contained within a rounded rectangle with a light gray border. The background is white, filled with a repeating pattern of diagonal black stripes. Each stripe is composed of a solid black line and a dashed black line, with a small black dot positioned between them. The stripes are arranged in a staggered, overlapping fashion.

ZENGROVKA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE

The logo is contained within a rounded rectangle with a light gray border. The background is white, filled with a repeating pattern of diagonal black stripes. Each stripe is composed of a solid black line and a dashed black line, with a small black dot positioned between them. The stripes are arranged in a staggered, overlapping fashion.

ZENGROVKA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE

The logo is contained within a rounded rectangle with a light gray border. The background is white, filled with a repeating pattern of diagonal black stripes. Each stripe is composed of a solid black line and a dashed black line, with a small black dot positioned between them. The stripes are arranged in a staggered, overlapping fashion.

ZENGROVKA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE

The logo is contained within a rounded rectangle with a light gray border. The background is white, filled with a repeating pattern of diagonal black stripes. Each stripe is composed of a solid black line and a dashed black line, with a small black dot positioned between them. The stripes are arranged in a staggered, overlapping fashion.

ZENGROVKA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE

Vyjmenuj 5 věcí na písmeno, které ti
padne.
(Jeden ze spoluhráčů odříkává abecedu
potichu.)
Získáš 1 bod.

5

Napij se.
Kartu zamíchej zpátky.

6

Nakresli nosník a na něm
síly *Ray* a *Rby*.
Získáš 1 bod.

7

Dej si páku s člověkem tvé
volby.
Výherce dostane bod.

8



ZENGROVKA

1919

OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZENGROVKA

1919

OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZENGROVKA

1919

OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZENGROVKA

1919

OSTRAVA-VÍTKOVICE

Zdvořile popros vyučujícího abys mohl
přinést křídý na tabuli.
Dokud se nevrátíš hra bude pokračovat
bez tebe.
Pokud je opravdu doneseš, získáš 1 bod.

9

Smaž tabuli tak aby nešlo
vidět ani smítko.
Dokud se nevrátíš hra bude
pokračovat bez tebe.
Získáš 1 bod.

10

Řekni vtip.
Za každé zasmání dostaneš
1 bod.

11

Řekni 3 postavy na písmeno, které
ti padne.
(Jeden ze spoluhráčů odříkává
abecedu potichu.)
Získáš 1 bod.

12



ZEN(GR)VKA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZEN(GR)VKA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZEN(GR)VKA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZEN(GR)VKA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE

Vyjmenuj 3 věci na, které je právě sleva
v Penny.
Získáš 1 bod.

13

Udělej $x+1$ kliků.
(x = počet dřepů, kliků nebo angličáků
kolik udělal člověk před tebou)
Kartu zamíchej zpátky.

14

Zdvořile se zeptej vyučujícího, jestli se
můžeš proběhnout k tělocvičně a zpět.
Dokud se nevrátíš hra bude
pokračovat bez tebe.
Pokud se vydáš na cestu, získáš 1 bod.

15

$x+1$ krát zvedni jednou rukou
strojírenské tabulky.
(x = počet dřepů, kliků nebo angličáků
kolik udělal člověk před tebou)
Kartu zamíchej zpátky.
Získáš 1 bod.

16



ZENGR(V)KA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZENGR(V)KA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZENGR(V)KA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE



ZENGR(V)KA

1919
OSTRAVA-VÍTKOVICE

Zahraj si kámen, nůžky, papír s tebou
vybraným spoluhráčem.
Výherce pokračuje jakožto další na řadě.
Kartu zamíchej zpátky.

17

Slož jeden se školou
přiřazených hlavolamů.
Dokud neskončíš hra
pokračuje bez tebe.

18

Udělej $x+1$ angličáků a poděkuj jim tak
za vznik industriální revoluce.
(x = počet dřepů, kliků nebo angličáků
kolik udělal člověk před tebou)
Kartu zamíchej zpátky.

19

Řekni na první pokus jakýkoliv
jazykolam. Pokud se ti to povede
získáš 1 bod.

20