

Jenga Trinkspiel

Mache dein Jenga zu einem einzigartigen Trinkspiel und beschrifte die Unterseite der Bausteine mit individuellen Aufgaben:

- Armdrücken (→): Mit dem Spieler zur rechten, der Verlierer muss trinken.
- Blinde Kuh: Nimm einen Stein mit verschlossenen Augen.
- Bob Dole: Sprich bis zum Spielende nur noch in der 3ten Person von dir.
- Du bist der Boss: Erstelle eine Regel.
- Bringe einen Toast
- Date: wähle einen Spieler. Dieser muss immer dann trinken, wenn du auch trinkst.
- Daumenkönig: Der Daumenkönig kann zu jeder Zeit den Daumen auf den Tisch legen. Jeder Spieler muss nun seinen Daumen ebenfalls auf den Tisch legen. Die Person, die es zuletzt bemerkt, muss trinken.
- Nimm 2: Der nächste Spieler zieht zwei Steine.
- Edward mit den Scherenhänden: Ziehe einen Stein mit zwei Buttermessern oder (nur wenn nicht zur Hand) mit beiden Zeigefingern.
- Gentleman: Alle Jungs müssen trinken.
- Gib 3: Verteile drei Schlücke, aber max. 1 pro Spieler.
- Handwechsel: Wenn du Rechtshänder bist so nehme den Stein mit links und Linkshänder mit rechts.
- Jenga-Time: Eine Runde lang muss bei Ablegen eines Steins Jenga gesagt werden. Wer es vergisst, muss trinken. Wer es nach der Runde noch sagt, muss ebenfalls trinken.
- Kategorie: Überlege dir eine Kategorie, z.B. Automobil und nenne eine Marke aus dieser Kategorie. Für das Beispiel Automobil nennt nun jeder eine Marke aus dieser Kategorie. Demjenigen, dem keine Marke mehr einfällt oder eine doppelt nennt, muss trinken.
- Ladies: Alle Mädels müssen trinken.
- Nickname: Gib dir einen Spitznamen, mit dem dich jeder ansprechen muss.
- Phone - Jeder legt sein Smartphone auf den Tisch. Bei dem es als erstes klingelt oder vibriert muss trinken.
- Questionmaster - Als Questionmaster kannst du Fragen stellen, auf die dir aber keiner Antworten darf. Erhältst du dennoch eine Antwort auf deine Frage, muss der Antwortgeber trinken. Du bist so lange Questionmaster bis ein neuer gefunden ist (du solltest also mehrere Steine mit der Questionmaster-Regel belegen).
- Reihenfolgenwechsel: Ändert die Spielrichtung z.B. vom Uhrzeigersinn auf gegen den Uhrzeigersinn.
- Rhyme: Du beginnst das Spiel und nennst ein Wort, auf welches der nächste Spieler ein sich darauf reimendes Wort nennen muss. Das geht so lange, bis einem Spieler kein weiteres sich reimendes Wort mehr einfällt. Dieser Spieler muss trinken.
- Schleimer: Wenn du Trinkst musst du immer ein Kompliment verteilen.
- Selfie mit Drink
- Selfie mit linker Person
- Selfie mit rechter Person
- Gruppenselfie
- Shot: Trink einen kurzen
- Social: Alle müssen trinken
- Akzent: Sprich eine Runde nur mit Akzent.
- Stars: Nenne einen Prominenten (z.B. Stefan Raab), so muss die nächste Person einen neuen Prominenten nennen, der mit dem ersten Buchstaben des Nachnamens des zuvor genannten Prominenten beginnt (z.B. Robert De Niro). Derjenige, der zu lange überlegt oder einen bereits genannten Prominenten nennt, muss trinken.
- Platzwechsel: Tausche den Platz mit der Person gegenüber.
- Wasserfall: Trink einen großen Schluck.
- Sätze Dürfen nur noch mit drei Wörtern gebildet werden.
- Das letzte Wort eines Satzes muss wiederholt werden werden.
- Augenkontakt: Wer Dir in die Augen schaut, muss trinken.
- Kleiner grüner Mann: Immer wenn Du sprichst, musst Du ein kleines imaginäres Männchen von Deinem Getränk nehmen. Vergiss anschließend nicht, es im Anschluss wieder auf Dein Getränk zu setzen. Andernfalls trinkst Du erneut.
- 2 Wahrheiten, 1 Lüge. Trink für jeden, der Deine Lüge geglaubt hat.
- No Risk, No Fun. In dieser Runde darf niemand einen Stein aus der Mitte des Jengaturms nehmen
- Zurück. Setze den obersten Stein zurück in eine Turmlücke.
- Whoop Whoop. Alle müssen Dir folgen. Hüpfst Du in die Badewanne, müssen die anderen hinterher. Wirfst Du Dich aufs Bett, folgen Dir die anderen. Den letzten beißen die Hunde.
- Nicht anfassen. Definiere ein Körperteil, welches niemand anfassen darf.
- Alkoholtest. Während Du trinkst, muss ein weiterer Stein von Dir gezogen werden.
- Demokratie. Jeder Spieler hat eine Stimme, mit den er den Schluckspecht wählen kann. Derjenige mit den meisten Stimmen muss einen Schluck zu sich nehmen.
- Hutmacher. Nimm Dir einen Hut oder ein Ding, was ein Hut sein könnte. Trage Deinen Hut bis zum Ende des Spiels.
- Gute Nachbarschaft. Deine beiden Sitznachbarn erheben das Glas für Dich.



Du möchtest eine Kopie des Jenga-Trinkspiels? Scanne den QR-Code mit deinem Handy oder Tablet. Er führt dich direkt zu den Regeln. Alternativ kannst du die Seite auch unter folgender Adresse erreichen:
<http://partyoutfitter.de/jenga-diese-spielvarianten-werten-das-kultspiel-auf/>