Gather & Play

ورقة المقدِّم للطباعة

خمّن القاعدة

يطرح لاعب أسئلة على المجموعة محاولًا اكتشاف القاعدة السرية التي يلتزمها الجميع في إجاباتهم.

اللاعبون 4–12 (الأفضل مع 5–9) | **مدة اللعب** 15–30 دقيقة | **الأدوات** بلا أدوات | **الحركة** جلوسًا

القواعد السريعة

1. **يبتعد لاعب واحد — المحقّق — عن مرمى السمع.**
2. **تتفق المجموعة على قاعدة سرية لطريقة الإجابة عن الأسئلة.**
3. **يعود المحقّق ويطرح على أي شخص أسئلة عادية.**
4. **يجيب الجميع ملتزمين القاعدة. وللمحقّق ثلاث محاولات لتسميتها.**

التجهيز

1. اختاروا المحقّق الأول واطلبوا منه الابتعاد دقيقة.
2. تتفق المجموعة على قاعدة تحكم طريقة الإجابة — مثل «المس وجهك قبل أن تجيب» أو «أجب كأنك الشخص الجالس عن يسارك».
3. تأكدوا أن الجميع قادرون على اتباع القاعدة بسهولة. القاعدة التي يعجز عنها بعض الحاضرين قاعدة سيئة.
4. نادوا المحقّق وأجلسوه حيث يرى كل اللاعبين.

طريقة اللعب

1. يطرح المحقّق على أي لاعب سؤالًا يوميًا — «ماذا أفطرت؟»، «كيف جئت إلى هنا؟».
2. يجيب اللاعب ملتزمًا القاعدة السرية. ولا يلزم أن تكون الإجابات صادقة إن اقتضت القاعدة غير ذلك.
3. يواصل المحقّق، مخاطبًا من يشاء بأي ترتيب.
4. إذا خالف لاعب القاعدة سهوًا فلأي أحد أن يقول «زلّة» ليعرف المحقّق أن يتجاهل تلك الإجابة.
5. في أي لحظة يجوز للمحقّق أن يذكر ما يظنه القاعدة. وله ثلاث محاولات.
6. إن اقترب ولم يُصب تمامًا قالت المجموعة «دافئ» ولا تُحتسب المحاولة.
7. بعد التخمين الصحيح أو المحاولة الخاطئة الثالثة تُكشف القاعدة. واللاعب الذي فضحتها إجابته يصبح المحقّق التالي.

كيف تنتهي اللعبة

تنتهي الجولة حين يسمّي المحقّق القاعدة أو تنفد محاولاته. العبوا حتى يكون كل من يرغب قد صار محقّقًا مرة. لا مجموع نقاط — لكن يمكن عدّ الأسئلة التي احتاج إليها كل محقّق والتصفيق لأقلهم.

اللعب جلوسًا

يلعب الجميع جلوسًا. يكفي أن يبتعد المحقّق عن مرمى السمع دقيقة ريثما تُختار القاعدة — وتغطية أذنيه مع الدندنة تفي بالغرض إن تعذرت مغادرة الغرفة.

نصائح للمقدِّم

- ابدؤوا بقاعدة مرئية — حركة — قبل تجربة قاعدة لفظية. الحركات أسهل رصدًا وتجعل الجولة الأولى ناجحة.
- أبعدوا المجموعة عن القواعد التي تستهدف شخصًا بعينه أو تعتمد على تفاصيل شخصية.
- إذا علق المحقّق حقًا بعد عشرة أسئلة فلتبالغ المجموعة قليلًا في تطبيق القاعدة.
- ذكّروا المجيبين بالإيجاز. الإجابات الطويلة تخفي النمط وتبطّئ اللعبة.

صيغ بديلة

قاعدتان. يتبع نصف الحلقة قاعدة والنصف الآخر قاعدة مختلفة. على المحقّق أن يكتشف القاعدتين ومن ينتمي إلى أي نصف. لا تستخدموها إلا بعد بضع جولات عادية.

محقّقان معًا. يخرج محقّقان معًا ولهما أن يتشاورا بهدوء أثناء الاستجواب. تناسب اللاعبين الجدد والضيوف الذين يشعرون بالانكشاف وحدهم وسط الحلقة.

أفكار للبداية: قواعد ظاهرة (ابدؤوا بها)

- المس وجهك قبل أن تجيب.
- ضع ذراعًا على ذراع أو ساقًا على ساق وأنت تجيب.
- انظر إلى السقف قبل أن تتكلم.
- مِل إلى الأمام وأنت تجيب.
- أومئ برأسك مرة واحدة في نهاية إجابتك.
- التقط شيئًا أو المسه وأنت تجيب.

أفكار للبداية: قواعد منطوقة

- كل إجابة يجب أن تتضمن لونًا.
- كل إجابة يجب أن تتضمن رقمًا.
- ابدأ كل إجابة بكلمة «طيّب».
- أجب كأنك الشخص الجالس عن يسارك.
- كل إجابة يجب أن تذكر طعامًا.
- اختم كل إجابة بسؤال.
- يجب أن تبدأ أول كلمة في إجابتك بآخر حرف في السؤال.
- تتناوب الإجابات حول الحلقة بين الصادقة والكاذبة كذبًا واضحًا.

المدد الزمنية تقديرات تحريرية وليست نتائج اختبار. رُوجعت هذه الصفحة تحريريًا من حيث الوضوح والاتساق. ولا ندّعي أنها اختُبرت مع مجموعات فعلية.

Gather & Play · familygameideas.com

طباعتها مجانية للقاءاتك الخاصة.