Gather & Play

ورقة المقدِّم للطباعة

محقّق الكلمة السرية

دُسَّ كلمتك السرية في حديث عادي من دون أن تُكشف — واكشف الآخرين وهم يدسّون كلماتهم.

اللاعبون 4–12 (الأفضل مع 5–8) | **مدة اللعب** 20–60 دقيقة | **الأدوات** بلا أدوات | **الحركة** جلوسًا

القواعد السريعة

1. **يحصل كل شخص على كلمة سرية مختلفة.**
2. **واصلوا حديثًا عاديًا، وأدخل كلمتك فيه بطبيعية.**
3. **إن ظننت أنك سمعت كلمة أحدهم السرية فقل «محقّق!» وسمِّها.**
4. **إن أصبت سجّلت. وإن أخطأت سجّل من اتهمته.**

التجهيز

1. أعطوا كل لاعب كلمة سرية. اهمسوا بها، أو اعرضوها سرًّا في وضع المقدِّم، أو وزّعوا قصاصات مطوية.
2. استخدموا كلمات غير مألوفة لكن يمكن قولها في حفل — «منارة»، «ترامبولين»، «مربّى».
3. اشرحوا المدة: تجري اللعبة بهدوء خلال الطبق التالي، أو نحو عشرين دقيقة.
4. تأكدوا أن الجميع يعرفون نداء الاتهام — «محقّق!» — وما يحدث بعده.

طريقة اللعب

1. يستمر الحديث كالعادة. اللعبة تجري في الخلفية.
2. يحاول كل لاعب أن يقول كلمته السرية بصوت مسموع، في جملة طبيعية، من دون أن ينتبه أحد.
3. من يشكّ في أن أحدهم استخدم كلمته السرية للتو يقول «محقّق!» ويسمّي الكلمة.
4. إن صحّ الاتهام نال المحقّق نقطتين وأُحيلت كلمة المكشوف إلى التقاعد.
5. إن أخطأ الاتهام نال المتَّهم نقطة واستمر الحديث.
6. من يستخدم كلمته ولا يُعترض عليه قبل أن ينتقل الحديث فقد «أنزلها». يحتفظ بذلك لنفسه حتى النهاية.
7. لكل لاعب ثلاثة اتهامات على الأكثر في اللعبة.
8. عند انتهاء الوقت يكشف الجميع كلماتهم ويذكرون متى أنزلوها. كل كلمة مُنزَلة تساوي ثلاث نقاط.

كيف تنتهي اللعبة

تنتهي اللعبة في وقت يُعلن سلفًا — عند رفع الأطباق، أو بعد عشرين دقيقة. يكشف الجميع كلماتهم، وتؤكد المائدة الكلمات المُنزَلة، وتُجمع النقاط. صاحب المجموع الأعلى ينال لقب كبير المحقّقين.

اللعب جلوسًا

تُلعب جلوسًا، في خلفية وجبة أو حديث. لا خطوة تتطلب حركة — يستطيع المقدِّم أن يهمس بكل كلمة أو يعرضها سرًّا على هاتف.

نصائح للمقدِّم

- لائموا صعوبة الكلمات مع المجموعة. المتمرسون يطيقون «بيريسكوب»؛ والجدد يحتاجون إلى «مظلة».
- إذا تطايرت الاتهامات فذكّروا المائدة بحدّ الاتهامات الثلاثة.
- أبقوا الأصل أصلًا. إذا كانت اللعبة تخنق الحديث فاختصروها.
- تجنبوا الكلمات السرية المرتبطة بمواضيع حساسة. الأشياء اليومية والأطعمة أسلم وأطرف.

صيغ بديلة

جاسوس واحد. لاعب واحد فقط لديه كلمة سرية، ولا أحد يعرف من هو. عليه أن يقولها ثلاث مرات قبل انتهاء الوقت. ولكل من الآخرين اتهام واحد يسمّي فيه الجاسوس والكلمة معًا.

عبارة سرية. للمجموعات المتمرسة، استبدلوا بالكلمة عبارة قصيرة — «في ظل هذه الظروف» أو «كما كانت جدتي تقول». العبارة أصعب إخفاءً، وأطرف كثيرًا حين تُنزَل.

أفكار للبداية: سهلة (للعبة الأولى)

- مظلة
- شطيرة
- دراجة
- ليمونة
- سلّم
- بطانية
- بطريق
- دلو

أفكار للبداية: ماكرة

- ترامبولين
- مربّى
- منارة
- بيريسكوب
- انهيار ثلجي
- هارمونيكا
- طاحونة هواء
- كنغر

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.