Gather & Play ورقة المقدِّم للطباعة

العشرون سؤالًا

اكتشف شخصًا أو مكانًا أو شيئًا سريًا بطرح ما لا يزيد على عشرين سؤالًا جوابها نعم أو لا.

اللاعبون 2–10 (الأفضل مع 3–6) | **مدة اللعب** 10–25 دقيقة | **الأدوات** بلا أدوات | **الحركة** جلوسًا

القواعد السريعة

1. **يفكر لاعب في شيء ويقول فقط هل هو شخص أم مكان أم شيء.**
2. **يتناوب الآخرون على طرح أسئلة جوابها نعم أو لا — عشرون سؤالًا إجمالًا.**
3. **لأي لاعب أن يستخدم دوره للتخمين بدلًا من السؤال.**
4. **إن خمّنوه خلال العشرين فاز المخمِّنون؛ وإلا فاز المجيب.**

التجهيز

1. اختاروا المجيب الأول. يفكر في شيء يُعقل أن يعرفه كل من على المائدة.
2. يعلن المجيب الفئة — شخص أو مكان أو شيء. ومع الأعمار المختلطة اسمحوا أيضًا بـ«حيوان» و«طعام».
3. كلّفوا أحدًا بعدّ الأسئلة بصوت مسموع. العدّ على الأصابع أمام الجميع يفي بالغرض.

طريقة اللعب

1. بالدور في اتجاه عقارب الساعة يطرح كل مخمِّن سؤالًا واحدًا يُجاب عنه بنعم أو لا.
2. يجيب المجيب بصدق بنعم أو لا، أو — ثلاث مرات على الأكثر في الجولة — بـ«أحيانًا».
3. كل سؤال يُحتسب من العشرين، ومنه التخمين المباشر مثل «هل هو منارة؟».
4. إذا تعذرت الإجابة العادلة بنعم أو لا قال المجيب «أعد الصياغة» ولا يُحتسب السؤال.
5. التخمين الصحيح ينهي الجولة فورًا، ويصبح صاحبه المجيب التالي.
6. إذا مرّ عشرون سؤالًا بلا تخمين صحيح كشف المجيب السر واختار المجيب التالي.

كيف تنتهي اللعبة

تنتهي الجولة بتخمين صحيح أو بعد السؤال العشرين. العبوا جولة لكل لاعب ليكون الجميع مجيبًا مرة ثم توقفوا — أو أحصوا الجولات التي فاز بها المخمِّنون والمجيبون واحسموا بعد عدد متفق عليه.

اللعب جلوسًا

تُلعب جلوسًا في الأصل. لا خطوة تتطلب الوقوف أو الحركة.

نصائح للمقدِّم

- علّموا عادة «التنصيف» بالأسئلة الأولى — أكبر من كرسي؟ داخل البيت؟ — قبل تخمين التفاصيل.
- إذا تبيّن أن السر غامض أكثر من اللازم فدعوا المجيب يقدّم تلميحًا مجانيًا عند السؤال العاشر.
- مع أعمار متفاوتة جدًا، اجمعوا لاعبًا أصغر مع بالغ كمخمِّن واحد.
- النكات الخاصة والأشخاص الذين لا يعرفهم إلا نصف الحاضرين أسرار غير عادلة. اطلبوا من المجيبين اختيار ما يعرفه الجميع.

صيغ بديلة

موضوع محدد. يجب أن ينتمي كل سر إلى موضوع يُختار للسهرة — أشياء في المطبخ، أماكن على بعد ساعة من هنا، أشياء تحزمها لرحلة. المواضيع تسرّع اللعبة وهي ألطف بالمبتدئين.

العشرون سؤالًا بالمقلوب. يبتعد لاعب عن مرمى السمع بينما تتفق المجموعة على سر. عند عودته يطرح هو الأسئلة وتجيب المجموعة بالدور. تناسب المجموعات التي لا يريد فيها أحد أن يكون المجيب الوحيد.

أفكار للبداية: أشياء

- منارة
- مظلة
- جرس دراجة
- إبريق شاي
- منطاد
- طابع بريد
- كرسي هزّاز
- بوصلة

أفكار للبداية: أماكن

- مكتبة
- محطة قطار
- مخبز
- جزيرة مهجورة
- ملعب كرة قدم
- قمة جبل

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