Gather & Play

خطط سهرات جاهزة

سهرة ألعاب لمجموعة صغيرة

أمسية كاملة لأربعة إلى ثمانية أشخاص، تتدرج من إحماء لدقيقتين إلى تلميحات الفرق ورواية القصص.

اللاعبون 4–8 | **مدة اللعب** نحو 83 دقيقة إجمالًا.

لمن هذه الخطة: أربعة إلى ثمانية أصدقاء في غرفة جلوس، فيها أريكة وبضعة كراسٍ ولا أدوات خاصة.

قبل وصول الضيوف

- ☐ افتح وضع المقدِّم للعبة «تلميح من كلمتين» على هاتف واحد، وتأكد أن الخط الكبير يُقرأ من مسافة ذراع.
- ☐ حدّد فريقَي «تلميح من كلمتين» مسبقًا إن كان في مجموعتك لاعبون شديدو التنافس.
- ☐ ضع الوجبات الخفيفة والمشروبات حيث تصل إليها الأيدي من دون عبور «المسرح».

جدول السهرة

1 **تداعي الكلمات** · 8 دقيقة · الإحماء

بلا نقاط. ثلاث سلاسل أو أربع تكفي ليتكلم الجميع بسرعة.

2 **تلميح من كلمتين** · 25 دقيقة · اللعبة الرئيسية

فريقان، وأدوار من 90 ثانية، ودورة كاملة واحدة ليعطي كل شخص التلميحات مرة.

3 **خمّن القاعدة** · 20 دقيقة · تغيير الإيقاع

ابدؤوا بقاعدة ظاهرة من قائمة «قواعد ظاهرة»، ثم جرّبوا قاعدة منطوقة واحدة.

4 **القصة بأسلوب آخر** · 20 دقيقة · الختام

القصة الأساسية — إعداد كوب شاي. المتطوعون أولًا؛ وتوقفوا والناس ما زالوا يطلبون دورًا آخر.

5 **العشرون سؤالًا** · 10 دقيقة · التهدئة

اختيارية. جولة أو جولتان بينما يجمع الناس معاطفهم.

فكرة بديلة: حاول ألّا تضحك. لختام أكثر حيوية، اختموا بـ«حاول ألّا تضحك» بدل «العشرون سؤالًا»: وجه جادّ واحد، وعشرون ثانية لكل مؤدٍّ.

ملاحظات المقدِّم

- خذوا استراحة عشر دقائق بعد اللعبة الرئيسية. المجموعات الصغيرة تتعب أسرع مما يتوقع المقدِّمون.
- مع أربعة لاعبين فقط، العبوا «تلميح من كلمتين» ثنائيَّين وأعطوا كل ثنائي دورين.
- كل لعبة في هذه الخطة يمكن أن تُلعب جلوسًا.

تداعي الكلمات — القواعد السريعة

3–12 اللاعبون · 5–20 دقيقة · بلا أدوات

1. يقول اللاعب الأول أي كلمة.
2. يقول التالي أول كلمة تخطر له — وهكذا حول الحلقة.
3. لأي لاعب أن يقول «الرابط؟» فيشرح المتكلم العلاقة.
4. من يتردد أو يكرر كلمة أو يعجز عن الشرح يأخذ نقطة. الأقل نقاطًا يفوز.

كيف تنتهي اللعبة: العبوا عددًا محددًا من السلاسل — ستٌّ طول مناسب — أو توقفوا حين يبلغ أول لاعب ثلاث نقاط. الأقل نقاطًا يفوز. وكتسخين، العبوا خمس دقائق فحسب وانتقلوا إلى اللعبة التالية.

تلميح من كلمتين — القواعد السريعة

4–16 اللاعبون · 15–30 دقيقة · بلا أدوات

1. فريقان. في كل دور لاعب واحد هو الملمِّح.
2. يرى الملمِّح كلمة سرية ويعطي تلميحًا من كلمتين.
3. للزملاء تخمين واحد لكل تلميح.
4. نقطة لكل كلمة تُخمَّن خلال 90 ثانية. تلميحات أقل، كلمات أكثر.

كيف تنتهي اللعبة: العبوا حتى يكون كل شخص قد لمّح مرة ثم قارنوا المجاميع. وإن اختلف عدد اللاعبين بين الفرق فامنحوا كل فريق العدد نفسه من الأدوار ودعوا أحد أفراد الفريق الأصغر يلمّح مرتين.

خمّن القاعدة — القواعد السريعة

4–12 اللاعبون · 15–30 دقيقة · بلا أدوات

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.

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.

القصة بأسلوب آخر — القواعد السريعة

3–10 اللاعبون · 15–30 دقيقة · بلا أدوات

1. اتفقوا على قصة أساسية بسيطة يعرفها الجميع — «إعداد كوب شاي».
2. يحصل كل راوٍ سرًّا على أسلوب، مثل «فيلم وثائقي عن الطبيعة».
3. يعيد رواية القصة الأساسية بذلك الأسلوب مدة دقيقة على الأكثر.
4. أول مستمع يخمّن الأسلوب يسجّل، وكذلك الراوي.

كيف تنتهي اللعبة: العبوا حتى يكون كل شخص قد روى القصة مرة. غيّروا القصة الأساسية بعد أربع روايات أو خمس لتبقى طازجة. المجموع الأعلى يفوز، وإن كانت أغلب المجموعات تكفّ عن العدّ بعد الجولة الأولى وتطلب المزيد فحسب.

العشرون سؤالًا — القواعد السريعة

2–10 اللاعبون · 10–25 دقيقة · بلا أدوات

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.

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.

المدد الزمنية تقديرات تحريرية وليست نتائج اختبار.
