Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

Kuralı Bul

Bir oyuncu gruba sorular sorar ve herkesin cevap verirken uyduğu gizli kuralı keşfetmeye çalışır.

Oyuncular 4–12 (en iyi 5–9) **Oyun süresi** 15–30 dk **Malzeme** Malzeme gerekmez **Hareket** Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. **Bir oyuncu — dedektif — duyamayacağı bir yere geçer.**
2. **Grup, sorulara nasıl cevap vereceğine dair gizli bir kuralda anlaşır.**
3. **Dedektif döner ve istediği kişiye sıradan sorular sorar.**
4. **Herkes kurala uyarak cevap verir. Dedektifin kuralı söylemek için üç tahmin hakkı vardır.**

KURULUM

1. İlk dedektifi seçin ve bir dakikalığına duyamayacağı bir yere geçmesini isteyin.
2. Grup, cevap verme biçimini belirleyen bir kuralda anlaşır — örneğin “cevap vermeden önce yüzüne dokun” ya da “solundaki kişiymiş gibi cevap ver”.
3. Herkesin kurala kolayca uyabildiğinden emin olun. Bazılarının yapamayacağı bir kural kötü bir kuraldır.
4. Dedektifi geri çağırın ve her oyuncuyu görebileceği bir yere oturtun.

NASIL OYNANIR

1. Dedektif herhangi bir oyuncuya gündelik bir soru sorar — “Kahvaltıda ne yedin?”, “Buraya nasıl geldin?”.
2. Oyuncu gizli kurala uyarak cevap verir. Kural gerektiriyorsa cevapların doğru olması şart değildir.
3. Dedektif, istediği kişiye istediği sırayla sormaya devam eder.
4. Bir oyuncu kuralı yanlışlıkla bozarsa gruptan biri “kaydı” diyebilir; böylece dedektif o cevabı dikkate almaması gerektiğini bilir.
5. Dedektif istediği an kuralın ne olduğunu düşündüğünü söyleyebilir. Üç tahmin hakkı vardır.
6. Dedektif yaklaştıysa ama tam bilemediyse grup “sıcak” der ve tahmin hakkı harcanmaz.

7. Doğru tahminden ya da üçüncü yanlıştan sonra kural açıklanır. Cevabıyla kuralı ele veren oyuncu sıradaki dedektif olur.

OYUN NASIL BİTER

Bir tur, dedektif kuralı söylediğinde ya da tahmin hakkı bittiğinde sona erer. İsteyen herkes bir kez dedektif olana kadar oynayın. Genel bir puan yoktur — ama grup, her dedektifin kaç soruya ihtiyaç duyduğunu sayıp en düşüğü alkışlayabilir.

OTURARAK OYNAMAK

Herkes oturarak oynar. Dedektifin, kural seçilirken yalnızca bir dakikalığına duyamayacağı bir yerde olması gerekir — odadan çıkmak zahmetliyse kulaklarını kapatıp mırıldanması da olur.

SUNUCUYA İPUÇLARI

- Sözlü bir kuralı denemeden önce görünür bir kuralla — bir jestle — başlayın. Jestleri fark etmek daha kolaydır ve ilk turu başarıya ulaştırır.
- Grubu, birini öne çıkaran ya da kişisel ayrıntılara dayanan kurallardan uzaklaştırın.
- Dedektif on sorudan sonra gerçekten takıldıysa grup kuralı biraz abartsın.
- Cevaplayanlara cevaplarını kısa tutmalarını hatırlatın. Uzun cevaplar örüntüyü gizler ve oyunu yavaşlatır.

VARYASYONLAR

İki kural. Çemberin yarısı bir kurala, diğer yarısı başka bir kurala uyar. Dedektifin hem iki kuralı hem de kimin hangi yarıda olduğunu çözmesi gerekir. Bunu yalnızca birkaç sıradan turdan sonra kullanın.

Dedektif çifti. İki dedektif birlikte çıkar ve soru sorarken sessizce danışabilir. Yeni oyunculara ve çemberin ortasında tek başına kalmaktan çekinecek misafirlere uyar.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: GÖRÜNÜR KURALLAR (BURADAN BAŞLAYIN)

- Cevap vermeden önce yüzünüze dokunun.
- Cevap verirken kollarınızı ya da bacaklarınızı çaprazlayın.
- Konuşmadan önce tavana bakın.
- Cevap verirken öne eğilin.
- Cevabınızın sonunda bir kez başınızı sallayın.
- Cevap verirken bir nesneyi alın ya da ona dokunun.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: SÖZLÜ KURALLAR

- Her cevapta bir renk geçmeli.
- Her cevapta bir sayı geçmeli.
- Her cevaba “Şey” diye başlayın.
- Solunuzdaki kişiymişsiniz gibi cevap verin.
- Her cevapta yemekten söz edilmeli.
- Her cevabı bir soruyla bitirin.
- Cevabınızın ilk kelimesi, sorunun son harfiyle başlamalı.
- Cevaplar çemberde sırayla bir doğru, bir bariz yanlış olur.

Süreler editoryal tahmindir, test sonucu değildir. Açıklık ve tutarlılık açısından editoryal olarak kontrol edildi. Gerçek gruplarla test edildiğini iddia etmiyoruz.

Kendi buluşmalarınız için yazdırmak ücretsizdir.