Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

Gizli Kelime Dedektifi

Gizli kelimenizi yakalanmadan sıradan sohbetin içine sıkıştırın — ve kendi kelimesini sıkıştıran diğer oyuncuları yakalayın.

Oyuncular 4–12 (en iyi 5–8) **Oyun süresi** 20–60 dk **Malzeme** Malzeme gerekmez **Hareket** Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. **Herkes farklı bir gizli kelime alır.**
2. **Normal bir sohbeti sürdürün ve kelimenizi doğal biçimde araya katın.**
3. **Birinin gizli kelimesini duyduğunuzu düşünürseniz “Dedektif!” deyin ve kelimeyi söyleyin.**
4. **Doğruysa puanı siz alırsınız. Yanlışsa suçladığınız kişi alır.**

KURULUM

1. Her oyuncuya bir gizli kelime verin. Fısıldayın, sunucu görünümünde gizlice gösterin ya da katlanmış kâğıtlar dağıtın.
2. Sıra dışı ama bir partide söylenmesi imkânsız olmayan kelimeler kullanın — “deniz feneri”, “trambolin”, “marmelat”.
3. Zaman çerçevesini açıklayın: oyun bir sonraki yemek boyunca ya da yaklaşık yirmi dakika sessizce sürer.
4. Herkesin itiraz çağrısını — “Dedektif!” — ve ardından ne olduğunu bildiğinden emin olun.

NASIL OYNANIR

1. Sohbet her zamanki gibi sürer. Oyun arka planda yürür.
2. Her oyuncu gizli kelimesini, kimse fark etmeden doğal bir cümle içinde yüksek sesle söylemeye çalışır.
3. Birinin gizli kelimesini az önce kullandığından şüphelenen oyuncu “Dedektif!” der ve kelimeyi söyler.
4. Suçlama doğruysa dedektif iki puan alır ve yakalanan oyuncunun kelimesi oyundan çekilir.
5. Suçlama yanlışsa suçlanan oyuncu bir puan alır ve sohbet sürer.
6. Kelimesini kullanan ve sohbet ilerlemeden itirazla karşılaşmayan oyuncu onu “yerleştirmiş” olur. Bunu sona kadar kendine saklar.

7. Her oyuncu bir oyunda en fazla üç suçlama yapabilir.
8. Süre dolunca herkes kelimesini açıklar ve ne zaman yerleştirdiğini söyler. Yerleştirilen her kelime üç puandır.

OYUN NASIL BİTER

Oyun önceden duyurulan bir anda biter — tabaklar toplandığında ya da yirmi dakika sonra. Herkes kelimesini açıklar, yerleştirilen kelimeleri masa onaylar ve puanlar toplanır. En yüksek puan baş dedektif unvanını kazanır.

OTURARAK OYNAMAK

Bir yemeğin ya da sohbetin arka planında, oturarak oynanır. Hiçbir adım hareket etmeyi gerektirmez — sunucu her kelimeyi fısıldayabilir ya da telefonda gizlice gösterebilir.

SUNUCUYA İPUÇLARI

- Kelimelerin zorluğunu gruba göre ayarlayın. Sık oynayanlar “periskop”la baş edebilir; yeni oyunculara “şemsiye” gerekir.
- Suçlamalar havada uçuşuyorsa masaya üç suçlama sınırını hatırlatın.
- Asıl işi asıl iş olarak tutun. Oyun sohbeti boğuyorsa kısaltın.
- Hassas konularla bağlantılı gizli kelimelerden kaçının. Gündelik eşyalar ve yiyecekler hem en güvenlisi hem en komiğidir.

VARYASYONLAR

Tek casus. Yalnızca bir oyuncunun gizli kelimesi vardır ve kim olduğunu kimse bilmez. O oyuncu, süre dolmadan kelimeyi üç kez söylemek zorundadır. Diğer herkesin hem casusu hem kelimeyi söylemek için tek bir suçlama hakkı vardır.

Gizli söz. Deneyimli gruplarda kelimenin yerine kısa bir söz koyun — “bu ekonomide” ya da “rahmetli babaannemin dediği gibi”. Bir sözü gizlemek daha zordur, yerleştiğinde de çok daha komiktir.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: YUMUŞAK (İLK OYUN)

- şemsiye
- sandviç
- bisiklet
- limon
- merdiven
- battaniye
- penguen
- kova

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: SİNSİ

- trambolin
- marmelat
- deniz feneri
- periskop
- çığ
- mızıka
- yel değirmeni
- kanguru

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