Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

Yirmi Soru

Gizli bir kişiyi, yeri ya da şeyi, en fazla yirmi evet-hayır sorusu sorarak bulun.

Oyuncular 2–10 (en iyi 3–6) **Oyun süresi** 10–25 dk **Malzeme** Malzeme gerekmez **Hareket** Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. **Bir oyuncu bir şey düşünür ve yalnızca kişi mi, yer mi, şey mi olduğunu söyler.**
2. **Diğerleri sırayla evet-hayır soruları sorar — toplam yirmi.**
3. **İsteyen, sırasını soru yerine tahmin için kullanabilir.**
4. **Yirmi soru içinde bilinirse tahmin edenler kazanır; bilinmezse cevaplayan.**

KURULUM

1. İlk cevaplayanı seçin. Masadaki herkesin makul biçimde bilebileceği bir şey düşünür.
2. Cevaplayan kategoriyi duyurur — kişi, yer ya da şey. Karışık yaşlarda “hayvan” ve “yiyecek”e de izin verin.
3. Soruları yüksek sesle sayacak birini seçin. Herkesin gözü önünde parmakla saymak iyi çalışır.

NASIL OYNANIR

1. Saat yönünde ilerleyerek her tahminci “evet” ya da “hayır” diye cevaplanabilecek bir soru sorar.
2. Cevaplayan dürüstçe evet, hayır ya da — tur başına en fazla üç kez — “bazen” der.
3. Her soru yirmiye sayılır; “Deniz feneri mi?” gibi doğrudan bir tahmin de dahil.
4. Bir soru evet ya da hayır diye adilce cevaplanamıyorsa cevaplayan “başka türlü sor” der ve soru sayılmaz.
5. Doğru tahmin turu hemen bitirir. O tahminci bir sonraki cevaplayan olur.
6. Yirmi soru doğru tahmin olmadan geçerse cevaplayan sırrı açıklar ve bir sonraki cevaplayanı seçer.

OYUN NASIL BİTER

Bir tur doğru tahminle ya da yirminci sorudan sonra biter. Herkes bir kez cevaplayan olsun diye oyuncu başına bir tur oynayın ve durun — ya da tahmin edenlerin ve cevaplayanların kazandığı turları sayın ve kararlaştırılan sayıdan sonra bitirin.

OTURARAK OYNAMAK

Zaten oturarak oynanır. Hiçbir adım ayağa kalkmayı ya da hareket etmeyi gerektirmez.

SUNUCUYA İPUÇLARI

- İlk birkaç soruyla “yarıya bölme” alışkanlığını öğretin — sandalyeden büyük mü? iç mekânda mı? — kimse ayrıntıya girmeden önce.
- Sır fazla az bilinen bir şey çıkarsa cevaplayan onuncu soruda bedava bir ipucu versin.
- Masada çok farklı yaşlar varsa küçük bir oyuncuyu bir yetişkinle tek tahminci olarak eşleştirin.
- Özel şakalar ve masanın yalnızca yarısının tanıdığı kişiler haksız sırlardır. Cevaplayanlardan ortak zemini seçmelerini isteyin.

VARYASYONLAR

Dar tema. Her sır, o akşam için seçilen bir temaya uymalıdır — mutfaktaki şeyler, buraya bir saat mesafedeki yerler, tatile giderken bavula koyacaklarınız. Temalar oyunu hızlandırır ve ilk kez oynayanlara daha naziktir.

Ters yirmi soru. Bir oyuncu duyamayacağı bir yere gider, grup bir sırda anlaşır. Dönünce soruları o sorar, grup sırayla cevaplar. Kimsenin tek başına cevaplayan olmak istemediği gruplara uyar.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: ŞEYLER

- deniz feneri
- şemsiye
- bisiklet zili
- çaydanlık
- sıcak hava balonu
- posta pulu
- sallanan sandalye
- pusula

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: YERLER

- kütüphane
- tren garı
- fırın
- ıssız bir ada
- futbol stadyumu
- bir dağın zirvesi

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