Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

İki Kelimelik İpucu

Takımınızın gizli kelimeyi bulmasına, tam olarak iki kelimelik ipuçlarıyla yardım edin — ne fazla ne eksik.

Oyuncular 4–16 (en iyi 6–10) **Oyun süresi** 15–30 dk **Malzeme** Malzeme gerekmez **Hareket** Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. **İki takım. Her sırada bir oyuncu ipucu verir.**
2. **İpucu veren gizli bir kelime görür ve iki kelimelik bir ipucu söyler.**
3. **Takım arkadaşlarının ipucu başına tek tahmin hakkı vardır.**
4. **90 saniyede bilinen her kelime bir puan. Az ipucu, çok kelime.**

KURULUM

1. İki ya da daha fazla takıma ayrılın ve takım arkadaşlarını birbirini duyabilecekleri biçimde oturtun.
2. Hedef kelimelerin nasıl verileceğine karar verin — ipucu verene uzatılan telefondaki sunucu görünümü ya da rakibin fısıldadığı bir kelime.
3. Sıra için 90 saniyelik sayaç kurun.
4. Neyin yasak olduğunu açıklayın: hedef kelimenin hiçbir parçası, kafiyeli ipucu, jest ve “şuna benziyor” yok.

NASIL OYNANIR

1. İlk takımın ipucu vereni, hedef kelimeye takımından gizleyerek bakar.
2. Tam olarak iki kelimelik bir ipucu verir — örneğin “kahve” kelimesi için “sabah içeceği”.
3. Takım kısaca danışır ve tek bir tahmin söyler.
4. Tahmin yanlışsa ipucu veren aynı kelime için yeni bir iki kelimelik ipucu söyler. Önceki ipuçları tekrarlanamaz.
5. Tahmin doğruysa takım bir puan alır ve ipucu veren hemen yeni bir kelime alır.
6. İpucu veren bir kelimeyi pas geçebilir. Pas geçilen kelime sonradan okunur ve puan getirmez.
7. Bir ipucu kuralı bozarsa — tek kelime, üç kelime ya da hedefin bir parçası — karşı takım bunu söyler ve kelime iptal edilir.
8. Sayaç bitince sıra, yeni bir ipucu verenle birlikte sonraki takıma geçer.

OYUN NASIL BİTER

Herkes bir kez ipucu verene kadar oynayın, sonra toplamları karşılaştırın. Takımların oyuncu sayısı farklıysa her takıma aynı sayıda sıra verin ve küçük takımdan biri iki kez ipucu versin.

OTURARAK OYNAMAK

Zaten oturarak oynanır. İpucu verenler yerlerinde kalır; hiçbir adım ayağa kalkmayı gerektirmez.

SUNUCUYA İPUÇLARI

- Tireli ya da birleşik kelimeler, ancak bütün grup önceden anlaşırsa tek kelime sayılır. İlk sıradan önce karar verin.
- Takımları hızlı tahmin etmeye teşvik edin. Yanlış tahmin yalnızca saniyelere mal olur; sessizlik daha pahalıdır.
- İpucu veren zorlanıyorsa pas geçmenin bedava olduğunu ve bazı kelimelerin gerçekten daha zor olduğunu hatırlatın.
- Karışık yaşlarda küçük ipucu verenler üç kelimelik ipucu kullansın. Kimse aldırmaz.

VARYASYONLAR

Tek kelimelik ipucu. İpuçları tek kelimeye iner ve takım kelime başına en fazla üç tahmin hakkı alır. Daha zor ve daha sessizdir — herkes ritmi kavradıktan sonra iyi bir ikinci yarı.

Ortak kelime. İki takımın ipucu verenleri aynı kelimeyi görür ve sırayla birer iki kelimelik ipucu verir; her ipucundan sonra kendi takımı tahmin eder. İlk bilen takım puanı alır. Her ipucu iki takıma da yardım eder; bu da iyi bir ipucu vermeyi riskli kılar.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: KOLAY

- kahve
- yastık
- deniz feneri
- kuyruk
- doğum günü
- şemsiye
- kütüphane
- kahvaltı

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: DAHA ZOR

- termometre
- yankı
- gölge
- uzlaşma
- nostalji
- ufuk
- iştah
- hatıra eşyası

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