Gather & Play

YAZDIRILABİLİR SUNUCU SAYFASI

Hangisini Tercih Edersin?

İki seçenekten birini seçin, tercihinizi savunun ve masada kimin sizin gibi düşündüğünü keşfedin.

Oyuncular 2–30 (en iyi 4–10) **Oyun süresi** 10–30 dk **Malzeme** Malzeme gerekmez **Hareket** Oturarak

HIZLI KURALLAR

1. **Sunucu iki seçenekli bir soru okur.**
2. **Herkes birini seçer — “ikisi de” ya da “hiçbiri” yok.**
3. **Masayı dolaşın ve tek cümlelik bir gerekçe söyleyin.**
4. **En beklenmedik gerekçeyi söyleyen, sıradaki soruyu okur.**

KURULUM

1. İlk soru için bir okuyucu seçin. Sunucu görünümü kart destesini karar; telefon yoksa oyuncular kendi sorularını uydurabilir.
2. Başlamadan tek bir üslup kuralında anlaşın: sorular temiz kalır ve kimse kendine saklamak istediği bir tercihi açıklamak zorunda değildir.
3. Yalnızca sohbet için mi oynayacağınıza, yoksa “salonu tahmin et” varyasyonuyla hafif bir puan mı tutacağınıza karar verin.

NASIL OYNANIR

1. Okuyucu “Hangisini tercih edersin: … mi, … mi?” biçiminde bir soru sorar ve iki kez okur.
2. Herkes sessizce seçmek için birkaç saniye düşünür.
3. Üçe kadar sayınca bütün oyuncular tercihini aynı anda gösterir — ilk seçenek için bir parmak, ikincisi için iki.
4. Okuyucunun solundan başlayarak her oyuncu kısa bir gerekçe söyler. Tek cümle yeter.
5. Oyuncular birbirlerinin mantığını sorgulayabilir; ama okuyucu bir-iki dakika sonra oyunu ilerletir.
6. Okuyucu en şaşırtıcı ya da en eğlenceli gerekçeyi seçer. O oyuncu sıradaki soruyu okur.

OYUN NASIL BİTER

Belirli sayıda sorudan sonra durun — bir yemek masası için sekiz-on soru uygundur — ya da ana yemek geldiğinde. Bu oyunun doğal bir kazananı yoktur; sönüp gitmesine izin vermek yerine net bir bitiş için “iki soru daha” diye duyurun.

OTURARAK OYNAMAK

Zaten otururak oynanır. Kalabalık grup biçiminde, salonun bir yanına yürümek yerine sol ya da sağ el kaldırılır; böylece kimsenin yerinden kalkması gerekmez.

SUNUCUYA İPUÇLARI

- En iyi sorular iki seçeneği de biraz çekici ya da biraz zahmetli kılar. Anında oybirliğiyle cevaplananları atlayın.
- Bazı turlarda önce sessiz oyuncuları cevaplamaya davet edin; böylece hep yüksek seslere karşılık vermek zorunda kalmazlar.
- Bir soru kötü karşılanırsa yorum yapmadan bırakın ve başka bir soru çekin.
- Karışık yaşlarda önce “gündelik tercihler” kategorisini kullanın; hayal gücüne dayalı ikilemler, insanlar ısındıktan sonra daha eğlencelidir.

VARYASYONLAR

Salonu tahmin et. Tercihler açıklanmadan önce her oyuncu, çoğunluğun birinci seçeneği mi ikinciyi mi seçeceğini de tahmin eder. Her doğru tahmin bir puan. Oyunu, grubun birbirini ne kadar tanıdığına dair tatlı bir sınava çevirir.

İkna et beni. Tercihler açıklandıktan sonra azınlıkta kalan taraf, çoğunluğu ikna etmek için otuz saniye alır. Fikrini gerçekten değiştiren taraf değiştirir. Azınlık, kazandığı her kişi için bir puan alır.

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: GÜNDELİK TERCİHLER

- her yere hep yirmi dakika erken varmak — yoksa — her yere hep tam dakikasında varmak
- bir yıl boyunca kahve ve çaydan vazgeçmek — yoksa — bir yıl boyunca tatlılardan vazgeçmek
- hep derli toplu ama asla tam temiz olmayan bir ev — yoksa — hep temiz ama asla tam derli toplu olmayan bir ev
- her akşam yemeği pişirmek — yoksa — her akşam bulaşıkları yıkamak
- müziksiz yaşamak — yoksa — filmsiz ve televizyonsuz yaşamak
- her hafta uzun bir hafta sonu — yoksa — yılda bir kez üç ay izin
- her zaman merdiveni kullanmak — yoksa — her zaman asansörü beklemek
- her kitabın yalnızca ilk yarısını okumak — yoksa — her kitabın yalnızca ikinci yarısını okumak

BAŞLANGIÇ FİKİRLERİ: EĞLENCELİ VARSAYIMLAR

- gününüz için bir geri sarma düğmesi — yoksa — bir duraklatma düğmesi
- hayvanlarla konuşabilmek — yoksa — bütün insan dillerini konuşabilmek
- ayaklarınızın yerinde ellerinizin olması — yoksa — ellerinizin yerinde ayaklarınızın olması
- her yere hep seke seke gitmek — yoksa — her yere hep geri geri yürümek
- herkesin duyabildiği kişisel bir fon müziği — yoksa — gününüzü yüksek sesle anlatan bir anlatıcı
- yürüme hızında uçabilmek — yoksa — uçma hızında koşabilmek
- hapşırınca konfeti saçmak — yoksa — hıçkırınca baloncuk çıkarmak
- ruh hâlinizi gösteren bir kuyruk — yoksa — aklınızdan geçen şeye doğru dönen kulaklar

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