Gather & Play

HAZIR OTURUM PLANLARI

Sakin Bir Akşam Yemeği

Yemekler arasına sığan ve kimseden sofradan kalkmasını istemeyen, oturarak ve yalnızca sesle oynanan dört oyun.

Oyuncular Tek masada 4–10 **Oyun süresi** Toplam yaklaşık 70 dakika.

Kimler için: Yeni tanışmış misafirlerin de bulunduğu, yetişkinlerden oluşan bir sofra.

KONUKLAR GELMEDEN ÖNCE

- [ ] Misafirler gelmeden önce her oyunun hızlı kurallarını bir kez okuyun.
- [ ] Önceden bir Sohbet Merdiveni teması ve beş “Hangisini Tercih Edersin?” sorusu seçin.
- [ ] Gizli Kelime Dedektifi oynayacaksanız her misafir için bir kelimeyi katlanmış bir kâğıda yazın ya da fısıldamayı planlayın.

PROGRAM

1. **Hangisini Tercih Edersin?** · 10 dakika · İçecekler servis edilirken
   Gündelik tercihler grubundan beş soru. Açıklama gerektirmez ve geç gelenlerin hemen katılmasına izin verir.

2. **Gizli Kelime Dedektifi** · 25 dakika · Başlangıç ve ana yemek boyunca
   Kelimeleri yemek gelince dağıtın. Oyun arka planda yürür; yemeye ve sohbete devam edin.

3. **Farklı Olan Hangisi?** · 15 dakika · Ana yemekle tatlı arasında
   Altı set. Önce bir önceki oyunun gizli kelimelerini açıklayın ki masa tek bir şeyi takip etsin.

4. **Sohbet Merdiveni** · 20 dakika · Tatlı ya da kahveyle
   Tek bir merdiven. Üçüncü basamağa siz başlayın ve isteyenin pas geçebileceğini yineleyin.

Alternatif fikir: Mırıldan Bakalım. Müziği seven bir sofra için Farklı Olan Hangisi? yerine on dakika Mırıldan Bakalım oynayın. O da oturarak oynanır ve masada hiçbir şey gerektirmez.

SUNUCU NOTLARI

- Buradaki hiçbir şey ayağa kalkmayı, malzemeyi ya da sofrayı toplamayı gerektirmez. Sunucununki dışında telefonlar kaldırılabilir.
- Sohbet zaten akıyorsa bir oyunu atlayın. Plan akşama yardım etmek için vardır, onu yönetmek için değil.
- Süreler editoryal tahmindir. On kişilik bir masa, beş kişilik bir masadan uzun sürer.

HANGİSİNİ TERCİH EDERSİN? — HIZLI KURALLAR

2–30 oyuncular · 10–30 dk · Malzeme gerekmez

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.

Oyun nasıl biter: 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.

GİZLİ KELİME DEDEKTİFİ — HIZLI KURALLAR

4–12 oyuncular · 20–60 dk · Malzeme gerekmez

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.

Oyun nasıl biter: 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.

FARKLI OLAN HANGİSİ? — HIZLI KURALLAR

3–12 oyuncular · 10–25 dk · Malzeme gerekmez

1. Okuyucu dört şey söyler.
2. Herkes sessizce diğerlerine uymayanı — ve bir gerekçeyi — seçer.
3. Sırayla bir-iki cümleyle savununuzu yapın.
4. Okuyucu, en ikna edici ya da en yaratıcı savunmaya bir puan verir.

Oyun nasıl biter: Herkes bir kez okuyucu olana kadar oynayın, sonra puanları toplayın. Daha hızlı bir oyun için altı set oynayıp durun. Beraberlikler, eşitliğe dahil olmayan bir oyuncunun hakemliğinde bir set daha oynanarak çözülür.

SOHBET MERDİVENİ — HIZLI KURALLAR

3–10 oyuncular · 15–30 dk · Malzeme gerekmez

1. Bir merdiven seçin — tek bir tema üzerine, her biri öncekinden biraz daha derin üç soru.
2. Herkes ilk basamağı tek cümleyle cevaplar.
3. İkinci, sonra üçüncü basamağa çıkın; cevaplar biraz uzasın.
4. İsteyen her basamakta pas geçebilir. Son sözü söyleyen sıradaki merdiveni seçer.

Oyun nasıl biter: Bir merdiven, herkes üçüncü basamağı cevapladığında ya da pas geçtiğinde biter. Bir akşam yemeği için iki merdiven fazlasıyla yeter — biri başlangıçla ana yemek arasında, biri tatlıyla. İnsanların hâlâ söylemek istedikleri varken durun; sohbet oyun olmadan da sürer.

Süreler editoryal tahmindir, test sonucu değildir.