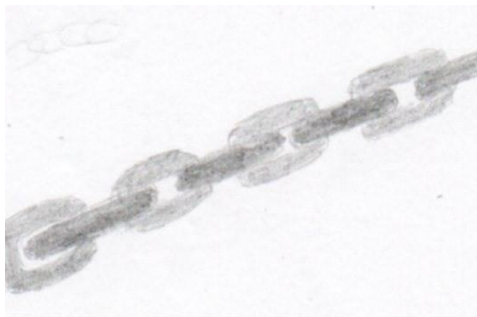


Zniewolony



Dobra pamięć jest bardzo pomocna w tej grze. Celem jest dowiedzenie się, który gracz kryje się za którym imieniem, aby pozyskać go na swoją stronę.

Materiał

- małe kawałki papieru
- Długopisy

Wdrożenie

- Uczestnicy siadają w kręgu na krzesłach.
- Każdy otrzymuje małą kartkę papieru i długopis.
- Teraz każdy wymyśla imię (np. sławnej osoby lub postaci z komiksu) i zapisuje je na kartce.
- Prowadzący grę zbiera karteczki i tasuje je.
- Głośno i wyraźnie odczytuje po jednej karteczce na raz. Gracze starają się zapamiętać nazwy.
- Zaczyna jeden z graczy. Próbuje przypisać jedno z imion na karteczkach do jednego z graczy. Na przykład: "Michael, jesteś Asterixem"
- Jeśli stwierdzenie jest prawidłowe, gracz, którego zapytano, musi usiąść obok gracza, który zgadł. Teraz nie jest już indywidualnym graczem, ale "niewolnikiem" wspomnianego gracza i pomaga mu zdemaskować innych uczestników.
- Gracz może zgadywać tak długo, aż błędnie przypisze imię. Wówczas dany gracz kontynuuje zgadywanie.

- Jeśli gracz, który ma już kilku "niewolników", zostanie zdemaskowany, cała grupa przechodzi na gracza, który zgadywał.
- Gracz, który jest ostatnią "wolną osobą" na końcu i ma wszystkich innych jako swoich "niewolników" w swojej grupie, wygrywa.

Dowód źródła

- Zdjęcie na okładce: MariES