

GRA WPŁYWU / CZAS DLA DWOJGA

PO GODZINACH. TYLKO MY.

Macie siebie. Wieczór już wymyśliliśmy.



BEZPŁATNY PODGLĄD / PRZETESTUJ CIE TRZY MAŁE AKTYWNOŚCI

OTWÓRZ STRONĘ 2 I ZACZNIJCIE RAZEM.

Zobaczcie, jak może zacząć się wieczór.

PODGLĄD / Drukujcie strony 3–6 albo wybierzcie jedną aktywność.

Mała próbka wspólnej zabawy

Na stronie 3 jest portret z Pojedynku, na stronie 4 pełna runda reklamowa, na stronie 5 sześć prawdziwych kart z Między wierszami. Możecie przejść trzy aktywności w około 15–25 minut lub spróbować jednej.

Przygotowanie

Weźcie ołówki i dwie puste kartki. Umówcie się, kto oznacza swoje kartki A, a kto B. Przy portretach rysujecie jednocześnie. Przy reklamach występujecie na zmianę. Przy pytaniu zapiszcie po cichu własną odpowiedź i przewidywanie odpowiedzi drugiej osoby; odkryjcie je jednocześnie, bez liczenia trafień.

Operacja: Znikamy.

Dwie role, nocna misja i wspólnie odzyskana godzina.

Pojedynek o nic.

Portrety, absurdalne reklamy, przewidywanie i słowne podpowiedzi.

Hotel niespodzianek.

Na zmianę przygotowujecie drugiej osobie małe zaskoczenia.

Studio dwojga.

Wymyślacie film, którego nikt wcześniej nie mógł nakręcić.

Między wierszami.

Najpierw przewidujecie, potem odkrywacie swoje odpowiedzi.

Portret z innego wymiaru.

PRÓBKA / RYSUJECIE JEDNOCZEŚNIE / Do 2 punktów na osobę.

Wasza próba

Przez około 90 sekund narysujcie siebie nawzajem jako przewodników po wymyślonej planecie. Każdy portret ma mieć nakrycie głowy, narzędzie i dziwny środek transportu. Można użyć prostych figur. Nie trzeba rysować podobieństwa.

A rysuje B / nazwa planety:

B rysuje A / nazwa planety:

A: tytuł portretu / B: tytuł portretu

JAK ZDOBYWACIE PUNKTY

1 punkt za obecność wszystkich trzech elementów: nakrycia głowy, narzędzia i transportu. 1 punkt za nadanie tytułu. Każde ma maksymalnie 2 punkty. Zamiast rysunku można opisać trzy elementy w trzech zdaniach.

Odkrycie

Pokażcie lub odczytajcie dzieła jednocześnie. Każda osoba wskazuje jeden szczegół, z którym chętnie wyruszyłaby w kosmos. Możecie zachować wynik w pamięci albo grać bez punktów.

Reklama rzeczy zbędnej.

PRÓBKA / DWA WYSTĄPIENIA / Do 2 punktów na osobę.

Najbardziej potrzebny niepotrzebny przedmiot

A wybiera jeden produkt dla B, B inny dla A. Dajcie sobie około 2 minut na przygotowanie. Każda osoba ma do 60 sekund na reklamę, w której użyje trzech słów z karty i poda wymyśloną cenę z uzasadnieniem.

Parasol na poniedziałki

Słowa: pogoda, kanapa, premiera.

Lodówka, która bije brawo

Słowa: talent, ogórek, owacja.

Skarpetki z trybem urlopu

Słowa: horyzont, dywan, rezerwacja.

Pilot do niezręcznej ciszy

Słowa: przycisk, opera, niespodzianka.

Łyżeczka od wielkich pomysłów

Słowa: błysk, deser, wynalazek.

Walizka na nicnierobienie

Słowa: bagaż, spokój, luksus.

JAK ZDOBYWACIE PUNKTY

1 punkt za użycie wszystkich trzech słów (odmiana jest dozwolona). 1 punkt za cenę i krótkie wyjaśnienie, za co się płaci. Nie oceniacie umiejętności mówienia. Najpierw występuje A, potem B.

Na luzie.

PRÓBKA KART / Wybierzcie jedno pytanie i odpowiedzcie oboje.

01 / Mały luksus

Który codzienny drobiazg najchętniej dostałby dziś od Ciebie etykietę „luksus”? Odpowiedz nazwą jednej rzeczy.

02 / Niespodziewana godzina

Masz jutro wolną godzinę, bez obowiązków. Wolisz nowość czy coś dobrze znanego? Dopisz jeden przykład.

03 / Twój własny lokal

Jaką jedną dziwną zasadę miałyby kawiarnia prowadzona według Twojego nastroju?

04 / Ścieżka dźwiękowa

Dzisiejszy wieczór ma być spokojnym jazzem, komediowym soundtrackiem czy kosmiczną elektroniką? Wybierz jedno.

05 / Dar od losu

Wolisz jutro znaleźć świetną nową piosenkę czy odkryć nowe ulubione miejsce blisko domu?

06 / Kieszonkowa przygoda

Jaka najprostsza czynność potrafi dać Ci poczucie małej przygody? Podaj jeden przykład.

JAK ZAGRAĆ W TĘ PRÓBKĘ

Na osobnych kartkach zapiszcie własną odpowiedź i przewidywanie. Odkryjcie równocześnie. Najpierw odczytajcie prawdziwe odpowiedzi, potem przewidywania. Na koniec każde dopytuje o jeden szczegół. Bez punktów.

To może być Wasz mały początek.

FINAŁ PRÓBKII / Wybierzcie jedno zdanie do zachowania.

Najbardziej zaskoczyło nas dzisiaj...

Tytuł tego krótkiego spotkania

W pełnym pakiecie

Pięć odrębnych randek ma własny start, przebieg i zakończenie. Otrzymujecie siedem PDF-ów: instrukcję, pięć randek oraz 12 dogrywek. Łącznie 54 strony, w tym okładki, reguły i materiały do wypełnienia. W oszczędnym planie druku pięć randek wymaga 27 kartek.

Ten podgląd nie jest dodatkową randką

Powtarza wybrane zadania z pełnego pakietu. Nie zawiera rozwiązania tajnej misji ani prywatnych menu Hotelu. Podane czasy są szacunkowe.

PO GODZINACH. TYLKO MY.

Macie siebie. Wieczór już wymyśliliśmy.
Zespół Gra Wpływu / kontakt@grawplywu.pl