



Adivinhe a regra

Um jogador faz perguntas ao grupo e tenta descobrir a regra secreta que todos os outros seguem ao responder.

Jogadores 4–12 (melhor com 5–9)

Duração 15 a 30 min

Materiais Sem materiais

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. Um jogador, o detetive, se afasta para não ouvir.
2. O grupo combina uma regra secreta para responder às perguntas.
3. O detetive volta e faz perguntas comuns para quem quiser.
4. Todos respondem seguindo a regra. O detetive tem três chances para descobri-la.

PREPARAÇÃO

1. Escolham o primeiro detetive e peçam que ele se afaste por um minuto.
2. O grupo combina uma regra que controla o jeito de responder, por exemplo "tocar o rosto antes de responder" ou "responder como se fosse a pessoa à sua esquerda".
3. Confirmam se todos conseguem seguir a regra com facilidade. Uma regra que alguns não conseguem cumprir é uma regra ruim.
4. Chamem o detetive de volta e coloquem-no onde consiga ver todos os jogadores.

COMO JOGAR

1. O detetive faz a qualquer jogador uma pergunta do dia a dia: "O que você tomou no café da manhã?", "Como você veio até aqui?".
2. O jogador responde seguindo a regra secreta. As respostas não precisam ser verdadeiras se a regra pedir outra coisa.
3. O detetive continua, falando com quem quiser, na ordem que quiser.
4. Se um jogador quebrar a regra sem querer, qualquer um pode dizer "escorregou" para o detetive ignorar essa resposta.
5. A qualquer momento, o detetive pode dizer qual acha que é a regra. Ele tem três chances.
6. Se o detetive chegar perto sem acertar em cheio, o grupo diz "quente" e a chance não é gasta.

7. Depois de um acerto ou da terceira tentativa errada, a regra é revelada. O jogador cuja resposta entregou a regra vira o próximo detetive.

COMO O JOGO TERMINA

Uma rodada termina quando o detetive diz a regra ou fica sem chances. Juguem até todos que quiserem terem sido detetive uma vez. Não há placar geral, mas o grupo pode contar quantas perguntas cada detetive precisou e aplaudir o mais rápido.

JOGANDO SENTADO

Todo mundo joga sentado. O detetive só precisa ficar sem ouvir por um minuto enquanto a regra é escolhida: tapar os ouvidos e cantarolar resolve se sair da sala for complicado.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Comecem com uma regra visível (um gesto) antes de tentar uma regra falada. Gestos são mais fáceis de perceber e fazem a primeira rodada dar certo.
- Afaste o grupo de regras que destacam alguém ou dependem de detalhes pessoais.
- Se um detetive estiver mesmo empacado depois de dez perguntas, peça ao grupo que exagere um pouco a regra.
- Lembre a todos de responder curto. Respostas longas escondem o padrão e deixam o jogo lento.

VARIAÇÕES

Duas regras. Metade da roda segue uma regra e a outra metade, outra. O detetive precisa descobrir as duas regras e quem está em cada metade. Usem isso só depois de algumas rodadas normais.

Dupla de detetives. Dois detetives saem juntos e podem conversar baixinho durante o interrogatório. Combina com iniciantes e com convidados que se sentiriam expostos sozinhos no meio da roda.

IDEIAS INICIAIS: REGRAS VISÍVEIS (COMECE POR AQUI)

- | | |
|--|---|
| ■ Tocar o rosto antes de responder. | ■ Inclinar o corpo para a frente ao responder. |
| ■ Cruzar os braços ou as pernas enquanto responde. | ■ Balançar a cabeça uma vez no fim da resposta. |
| ■ Olhar para o teto antes de falar. | ■ Pegar ou tocar um objeto enquanto responde. |

IDEIAS INICIAIS: REGRAS NA FALA

- | | |
|--|--|
| ■ Toda resposta precisa ter uma cor. | ■ Toda resposta precisa mencionar comida. |
| ■ Toda resposta precisa ter um número. | ■ Terminar toda resposta com uma pergunta. |
| ■ Começar toda resposta com "Bom". | ■ A primeira palavra da resposta precisa começar com a última letra da pergunta. |
| ■ Responder como se fosse a pessoa à sua esquerda. | ■ Na volta da roda, as respostas alternam entre verdade e algo claramente falso. |

Os tempos são estimativas editoriais, não resultados de testes. Revisado pela equipe editorial quanto à clareza e à coerência. Não afirmamos ter testado esta página com grupos.

