

[Imprimir esta página](#)**Gather & Play****FICHA DO ANFITRIÃO PARA IMPRIMIR**

O intruso

Ouvir quatro coisas, decidir qual não combina com as outras e convencer a mesa de que o seu motivo é o melhor.

Jogadores 3–12 (melhor com 4–8)**Duração** 10 a 25 min**Materiais** Sem materiais**Movimento** Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. Quem lê fala quatro coisas.
2. Cada um escolhe em silêncio a que não combina, junto com um motivo.
3. Cada jogador defende a escolha em uma ou duas frases, na sua vez.
4. Quem lê dá um ponto para o argumento mais convincente ou mais criativo.

PREPARAÇÃO

1. Escolham quem lê primeiro. Usem um conjunto do modo anfitrião ou inventem quatro coisas parecidas, mas não iguais.
2. Deixem claro o principal antes de começar: não existe resposta oficial. Qualquer uma das quatro pode ser o intruso se o motivo for bom.
3. Decidam quantas rodadas jogar. Uma rodada por jogador, para todo mundo ler uma vez, é uma duração natural.

COMO JOGAR

1. Quem lê diz os quatro itens duas vezes, devagar.
2. Os jogadores pensam em silêncio por uns vinte segundos.
3. Na contagem até três, todos levantam um, dois, três ou quatro dedos para mostrar a escolha.
4. Começando pela esquerda de quem leu, cada jogador explica a escolha em uma ou duas frases.
5. Não vale repetir um motivo que já foi dado. Se alguém usou o seu, encontre outro ou defenda outro item.
6. Quem leu dá um ponto ao argumento que mais convenceu e pode dar um segundo ponto ao mais criativo.
7. Quem ganhou o ponto principal passa a ler.

COMO O JOGO TERMINA

Joguem até todos terem lido uma vez e depois somem os pontos. Para uma partida mais rápida, joguem seis conjuntos e parem. Empates se resolvem com mais um conjunto, julgado por um jogador que não está no empate.

JOGANDO SENTADO

Já é jogado sentado. Nenhum passo exige levantar ou se mexer.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Os conjuntos funcionam melhor quando os quatro itens são primos próximos. Se um for obviamente diferente, a rodada acaba em segundos.
- Valorize o raciocínio, não o conhecimento. Um argumento que todos conseguem acompanhar vale mais que um fato obscuro.
- Quem lê deve explicar o julgamento em poucas palavras: "Eu não tinha pensado nisso" basta.
- Em grupos com idades misturadas, deixe os mais novos argumentarem primeiro, para os motivos simples ainda estarem disponíveis.

VARIAÇÕES

Defenda o esquecido. Depois da revelação, qualquer item que ninguém escolheu fica com quem leu, que precisa argumentar que aquele é o verdadeiro intruso. Assim quem lê participa de todas as rodadas.

Monte o conjunto. Em vez de usar conjuntos prontos, cada jogador acrescenta um item por vez (quatro jogadores, quatro itens) e depois a mesa toda argumenta como sempre. Funciona bem quando o grupo já entendeu o que torna um conjunto interessante.

IDEIAS INICIAIS: CONJUNTOS DE QUATRO

- | | |
|---|--|
| ■ uma bicicleta · um carrinho de mão · um carrinho de supermercado · um skate | ■ um guarda-chuva · uma barraca · um chapéu · um telhado |
| ■ um bule · uma chaleira · um regador · uma jarra | ■ um relógio · um calendário · um relógio de sol · uma ampulheta |
| ■ uma vela · uma lanterna · um farol · um vaga-lume | ■ uma escada de mão · uma escadaria · um elevador · uma corda |
| ■ um violino · um violão · uma harpa · um piano | ■ uma abelha · uma borboleta · um morcego · uma pipa |
| ■ uma carta · um cartão-postal · uma encomenda · um telegrama | ■ pão · queijo · iogurte · geleia |
| ■ um rio · um canal · um lago · uma poça | ■ um banco · uma banqueta · um sofá · um balanço |
| ■ uma cenoura · uma batata · um tomate · uma cebola | ■ um apito · um sino · um tambor · uma campainha |

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.