Gather & Play

FICHA DO ANFITRIÃO PARA IMPRIMIR

Detetive da palavra secreta

Encaixar a sua palavra secreta numa conversa comum sem ser pego, e pegar os outros encaixando as deles.

Jogadores 4–12 (melhor com 5–8) | **Duração** 20 a 60 min | **Materiais** Sem materiais | **Movimento** Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. **Cada um recebe uma palavra secreta diferente.**
2. **Continuem uma conversa normal e encaixem a palavra com naturalidade.**
3. **Se achar que ouviu a palavra secreta de alguém, diga "Detetive!" e fale qual é.**
4. **Acertou: você pontua. Errou: a pessoa acusada pontua.**

PREPARAÇÃO

1. Dê uma palavra secreta a cada jogador. Cochiche, mostre discretamente no modo anfitrião ou distribua papeizinhos dobrados.
2. Usem palavras incomuns, mas não impossíveis de dizer numa festa: "farol", "cama elástica", "geleia de laranja".
3. Expliquem a duração: o jogo corre discretamente durante o próximo prato, ou por uns vinte minutos.
4. Garanta que todos conhecem o grito de desafio ("Detetive!") e o que acontece depois.

COMO JOGAR

1. A conversa continua normalmente. O jogo corre no fundo.
2. Cada jogador tenta dizer a palavra secreta em voz alta, numa frase natural, sem ninguém perceber.
3. Quem desconfiar que alguém acabou de usar a palavra secreta diz "Detetive!" e fala a palavra.
4. Se a acusação estiver certa, o detetive marca dois pontos e a palavra de quem foi pego sai do jogo.
5. Se a acusação estiver errada, a pessoa acusada marca um ponto e a conversa segue.
6. Quem usa a palavra e não é desafiado antes de a conversa mudar de assunto "emplacou" a palavra. Isso fica em segredo até o fim.
7. Cada jogador pode fazer no máximo três acusações por partida.

8. Quando o tempo acabar, todos revelam a palavra e dizem quando a emplacaram. Cada palavra emplacada vale três pontos.

COMO O JOGO TERMINA

O jogo termina num momento anunciado antes: quando os pratos forem retirados ou depois de vinte minutos. Todos revelam a palavra, a mesa confirma as palavras emplacadas e os pontos são somados. A maior pontuação ganha o título de detetive-chefe.

JOGANDO SENTADO

Jogado sentado, no fundo de uma refeição ou de uma conversa. Nenhum passo exige se mexer: o anfitrião pode cochichar cada palavra ou mostrá-la discretamente no celular.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Ajuste a dificuldade das palavras ao grupo. Quem joga sempre dá conta de "periscópio"; iniciantes precisam de "guarda-chuva".
- Se as acusações estiverem voando para todo lado, lembre o limite de três.
- O principal continua sendo o principal. Se o jogo estiver sufocando a conversa, encurte.
- Evitem palavras secretas ligadas a assuntos delicados. Objetos do dia a dia e comidas são os mais seguros e os mais engraçados.

VARIAÇÕES

Um espião. Só um jogador tem palavra secreta, e ninguém sabe quem. Ele precisa dizer a palavra três vezes antes de o tempo acabar. Todos os outros têm uma única acusação para apontar o espião e a palavra.

Frase secreta. Para grupos experientes, troquem a palavra por uma frase curta: "com a economia do jeito que está" ou "como dizia minha avó". Uma frase é mais difícil de esconder e muito mais engraçada quando emplaca.

IDEIAS INICIAIS: TRANQUILAS (PRIMEIRA PARTIDA)

- guarda-chuva
- sanduíche
- bicicleta
- limão
- escada
- cobertor
- pinguim
- balde

IDEIAS INICIAIS: TRAIÇOEIRAS

- cama elástica
- geleia de laranja
- farol
- periscópio
- avalanche
- gaita
- moinho de vento
- canguru

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.