



Vinte perguntas

Descobrir uma pessoa, um lugar ou uma coisa secreta fazendo no máximo vinte perguntas de sim ou não.

Jogadores 2–10 (melhor com 3–6)**Duração** 10 a 25 min**Materiais** Sem materiais**Movimento** Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. Um jogador pensa em algo e diz apenas se é uma pessoa, um lugar ou uma coisa.
2. Os outros fazem, um de cada vez, perguntas de sim ou não: vinte no total.
3. Qualquer um pode usar a sua vez para dar um palpite.
4. Se acertarem em até vinte perguntas, ganha quem adivinha; senão, ganha quem respondeu.

PREPARAÇÃO

1. Escolham quem responde primeiro. Essa pessoa pensa em algo que todos na mesa possam razoavelmente conhecer.
2. Quem responde anuncia a categoria: pessoa, lugar ou coisa. Com idades misturadas, aceitem também "animal" e "comida".
3. Escolham alguém para contar as perguntas em voz alta. Contar nos dedos, à vista de todos, funciona bem.

COMO JOGAR

1. Em sentido horário, cada pessoa que adivinha faz uma pergunta que possa ser respondida com "sim" ou "não".
2. Quem responde diz a verdade: sim, não ou, no máximo três vezes por rodada, "às vezes".
3. Toda pergunta conta para as vinte, inclusive um palpite direto como "É um farol?".
4. Se não der para responder uma pergunta com sim ou não de forma justa, quem responde diz "reformule" e ela não conta.
5. Um palpite certo termina a rodada na hora. Quem acertou passa a responder.
6. Se as vinte perguntas passarem sem acerto, quem responde revela o segredo e escolhe quem responde a seguir.

COMO O JOGO TERMINA

Uma rodada termina com um palpite certo ou depois da vigésima pergunta. Joguem uma rodada por pessoa para que todos respondam uma vez e depois parem; ou marquem as rodadas vencidas por quem adivinha e por quem responde e encerrem depois de um número combinado.

JOGANDO SENTADO

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

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Ensine o hábito de "dividir ao meio" com as primeiras perguntas (maior que uma cadeira? fica dentro de casa?) antes que alguém chute detalhes.
- Se o segredo for difícil demais, deixe quem responde dar uma dica grátis na décima pergunta.
- Com idades muito diferentes na mesa, junte uma criança e um adulto como uma única pessoa que adivinha.
- Piadas internas e pessoas que só metade da mesa conhece são segredos injustos. Peça para escolherem algo que todos conheçam.

VARIAÇÕES

Tema fechado. Todo segredo precisa caber num tema escolhido para a noite: coisas de cozinha, lugares a menos de uma hora daqui, coisas que se leva numa viagem. Os temas deixam o jogo mais rápido e são mais gentis com quem está começando.

Vinte perguntas ao contrário. Um jogador se afasta enquanto o grupo combina um segredo. Quando ele volta, é ele quem faz as perguntas, e o grupo responde por turnos. Combina com grupos em que ninguém quer responder sozinho.

IDEIAS INICIAIS: COISAS

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| ■ um farol | ■ um balão de ar quente |
| ■ um guarda-chuva | ■ um selo de carta |
| ■ uma campainha de bicicleta | ■ uma cadeira de balanço |
| ■ um bule | ■ uma bússola |

IDEIAS INICIAIS: LUGARES

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| ■ uma biblioteca | ■ uma ilha deserta |
| ■ uma estação de trem | ■ um estádio de futebol |
| ■ uma padaria | ■ o alto de uma montanha |

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.