



Um jantar tranquilo

Quatro jogos sentados, só com a voz, que cabem entre um prato e outro e nunca pedem que alguém saia da mesa.

Jogadores 4 a 10 numa mesa

Duração Cerca de 70 minutos no total.

Para quem é: Uma mesa de adultos, incluindo convidados que acabaram de se conhecer.

ANTES DE OS CONVIDADOS CHEGAREM

- ☐ Leia uma vez as regras rápidas de cada jogo antes de os convidados chegarem.
- ☐ Escolha com antecedência um tema da Escada de conversa e cinco perguntas de "O que você prefere?".
- ☐ Se forem jogar Detetive da palavra secreta, escreva uma palavra por convidado num papel dobrado ou planeje cochichar as palavras.

PAUTA

- 1 O que você prefere?** · 10 minutos · Enquanto as bebidas são servidas
Cinco perguntas do grupo de escolhas do dia a dia. Não precisa de explicação e deixa quem chega atrasado entrar na hora.
- 2 Detetive da palavra secreta** · 25 minutos · Durante a entrada e o prato principal
Entregue as palavras quando a comida chegar. O jogo corre no fundo, então continuem comendo e conversando.
- 3 O intruso** · 15 minutos · Entre o prato principal e a sobremesa
Seis conjuntos. Revelem primeiro as palavras secretas do jogo anterior, para a mesa ter uma coisa só para acompanhar.
- 4 Escada de conversa** · 20 minutos · Com a sobremesa ou o café
Uma escada só. Comece você mesmo o terceiro degrau e repita que qualquer um pode passar.

Ideia para trocar: Cantarole a música. Para uma mesa musical, joguem dez minutos de Cantarole a música no lugar de O intruso. É jogado sentado do mesmo jeito e não precisa de nada na mesa.

NOTAS DO ANFITRIÃO

- Nada aqui exige levantar, objetos ou tirar a mesa. Os celulares podem ficar guardados, menos o do anfitrião.
- Se a conversa já estiver fluindo, pule um jogo. O roteiro existe para ajudar a noite, não para comandá-la.
- Os tempos são estimativas editoriais. Uma mesa de dez vai demorar mais que uma de cinco.

O QUE VOCÊ PREFERE? — REGRAS RÁPIDAS

2–30 jogadores · 10 a 30 min · Sem materiais

1. O anfitrião lê uma pergunta com duas alternativas.
2. Cada um escolhe uma: não vale "as duas" nem "nenhuma".
3. Façam a volta na mesa e cada um dá um motivo em uma frase.
4. Quem tiver o motivo mais inesperado lê a próxima pergunta.

Como o jogo termina: Parem depois de um número combinado de perguntas (oito a dez combinam com uma mesa de jantar) ou quando chegar o prato principal. "O que você prefere?" não tem um vencedor natural, então anunciem "mais duas perguntas" para dar ao jogo um final claro em vez de deixar que ele morra aos poucos.

DETETIVE DA PALAVRA SECRETA — REGRAS RÁPIDAS

4–12 jogadores · 20 a 60 min · Sem materiais

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.

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 enclacadas e os pontos são somados. A maior pontuação ganha o título de detetive-chefe.

O INTRUSO — REGRAS RÁPIDAS

3–12 jogadores · 10 a 25 min · Sem materiais

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.

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.

ESCADA DE CONVERSA — REGRAS RÁPIDAS

3–10 jogadores · 15 a 30 min · Sem materiais

1. Escolham uma escada: três perguntas sobre um tema, cada uma um pouco mais profunda que a anterior.
2. Todos respondem ao primeiro degrau em uma frase.
3. Subam para o segundo degrau e depois para o terceiro, com respostas um pouco mais longas.
4. Qualquer um pode passar em qualquer degrau. Quem disser a última palavra escolhe a próxima escada.

Como o jogo termina: Uma escada termina quando todos responderam ou passaram no terceiro degrau. Duas escadas bastam para um jantar: uma entre a entrada e o prato principal, outra com a sobremesa. Parem enquanto as pessoas ainda têm coisas a dizer; a conversa continua sem o jogo.

Os tempos são estimativas editoriais, não resultados de testes.