



Uma noite de jogos em grupo pequeno

Uma noite completa para quatro a oito pessoas, que vai de um aquecimento de dois minutos até dicas em time e histórias.

Jogadores 4 a 8

Duração Cerca de 83 minutos no total.

Para quem é: Quatro a oito amigos numa sala de estar, com um sofá, algumas cadeiras e nenhum equipamento especial.

ANTES DE OS CONVIDADOS CHEGAREM

- ☐ Abra o modo anfitrião de Dicas de duas palavras num celular e confira se o texto grande dá para ler com o braço esticado.
- ☐ Defina com antecedência os times de Dicas de duas palavras se o grupo tiver jogadores muito competitivos.
- ☐ Deixe os petiscos e as bebidas onde dá para alcançar sem atravessar o "palco".

PAUTA

1**Associação de palavras** · 8 minutos · Aquecimento

Sem pontos. Três ou quatro correntes bastam para todo mundo começar a falar rápido.

2**Dicas de duas palavras** · 25 minutos · Jogo principal

Dois times, vezes de 90 segundos, uma volta completa para que todos deem dicas uma vez.

3**Adivinhe a regra** · 20 minutos · Mudança de ritmo

Comecem com uma regra visível da lista de "gestos" e depois tentem uma regra na fala.

4**História remixada** · 20 minutos · Grande final

História-base: fazer uma xícara de chá. Voluntários primeiro; parem enquanto ainda tem gente pedindo mais uma vez.

5

Vinte perguntas · 10 minutos · Para desacelerar

Opcional. Uma ou duas rodadas enquanto as pessoas pegam os casacos.

Ideia para trocar: Proibido rir. Para um final mais animado, terminem com Proibido rir em vez de Vinte perguntas: uma cara séria e vinte segundos para cada um tentar fazê-la rir.

NOTAS DO ANFITRIÃO

- Façam uma pausa de dez minutos depois do jogo principal. Grupos pequenos cansam mais rápido do que os anfitriões esperam.
- Com só quatro jogadores, joguem Dicas de duas palavras em duas duplas e deem duas vezes para cada dupla.
- Todos os jogos deste roteiro podem ser jogados sentados.

ASSOCIAÇÃO DE PALAVRAS — REGRAS RÁPIDAS

3–12 jogadores · 5 a 20 min · Sem materiais

1. O primeiro jogador diz uma palavra qualquer.
2. O próximo diz a primeira palavra que ela lembra, e assim por diante na roda.
3. Qualquer um pode perguntar "Qual a ligação?" e quem falou precisa explicar.
4. Hesitar, repetir uma palavra ou não saber explicar vale um ponto. Vence quem tiver menos pontos.

Como o jogo termina: Joguem um número fixo de correntes (seis é uma boa medida) ou parem quando o primeiro jogador chegar a três pontos. Vence quem tiver menos pontos. Como aquecimento, joguem só cinco minutos e passem para o próximo jogo.

DICAS DE DUAS PALAVRAS — REGRAS RÁPIDAS

4–16 jogadores · 15 a 30 min · Sem materiais

1. Dois times. Em cada vez, um jogador dá as dicas.
2. Ele vê uma palavra secreta e dá uma dica de duas palavras.
3. O time tem um palpite por dica.
4. Um ponto por palavra adivinhada em 90 segundos. Menos dicas, mais palavras.

Como o jogo termina: Joguem até todos terem dado dicas uma vez e depois comparem os totais. Se os times tiverem números diferentes de jogadores, deem a cada time o mesmo número de vezes e deixem alguém do time menor dar dicas duas vezes.

ADIVINHE A REGRA — REGRAS RÁPIDAS

4–12 jogadores · 15 a 30 min · Sem materiais

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.

Como o jogo termina: Uma rodada termina quando o detetive diz a regra ou fica sem chances. Joguem 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.

HISTÓRIA REMIXADA — REGRAS RÁPIDAS

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

1. Combinem uma história-base simples que todos conheçam: "fazer uma xícara de chá".
2. Cada pessoa que conta recebe em segredo um estilo, como "documentário de natureza".
3. Ela reconta a história-base nesse estilo por até um minuto.
4. O primeiro ouvinte a adivinhar o estilo marca ponto, e quem contou também.

Como o jogo termina: Joguem até todo mundo ter contado a história uma vez. Troquem a história-base depois de quatro ou cinco recontos para ela continuar fresca. Vence a maior pontuação, mas a maioria dos grupos para de contar pontos depois da primeira rodada e só pede mais.

VINTE PERGUNTAS — REGRAS RÁPIDAS

2–10 jogadores · 10 a 25 min · Sem materiais

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.

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.

Os tempos são estimativas editoriais, não resultados de testes.