
Dinâmica
Jogo da
Máfia

Organizando a partida

- **1 Reúna sete ou mais pessoas em um mesmo cômodo.** Os jogadores podem se sentar em uma mesa, em um sofá ou no chão, tanto faz. O importante é que todos estejam no mesmo cômodo durante toda a partida. Escolha um espaço grande o suficiente para que todos possam se sentar de forma confortável. O número ideal de jogadores é entre 12 e 16 pessoas.



Escolha um moderador

- **2. Escolha um moderador (narrador)** O moderador *não* vai jogar, mas ficará responsável pela partida. Escolha, portanto, alguém que conheça bem as regras e consiga colocá-las em prática. O papel do moderador é:
- Distribuir cartas.
- Dizer quando as pessoas devem "dormir" e "acordar".
- Controlar a duração das discussões.
- Informar às pessoas caso elas sejam eliminadas.
- Declarar o vencedor.



Divida

3 Divida um baralho, de forma que haja uma carta para cada papel. Use um baralho com o número de cartas igual ao número de jogadores. É preciso que haja um rei, uma rainha, uma carta do mesmo naipe para cada membro da máfia e cartas de outros naipes para os aldeões.Deve haver um membro da máfia para cada três aldeões, portanto, organize bem as cartas dos naipes dos mafiosos.

Por exemplo, para jogar com 12 pessoas, remova todas as cartas, exceto um rei, uma rainha, três cartas de um mesmo naipe (ou o número de jogadores da máfia) e sete cartas aleatórias.[4]

Você pode escolher o naipe que quiser para representar a máfia.

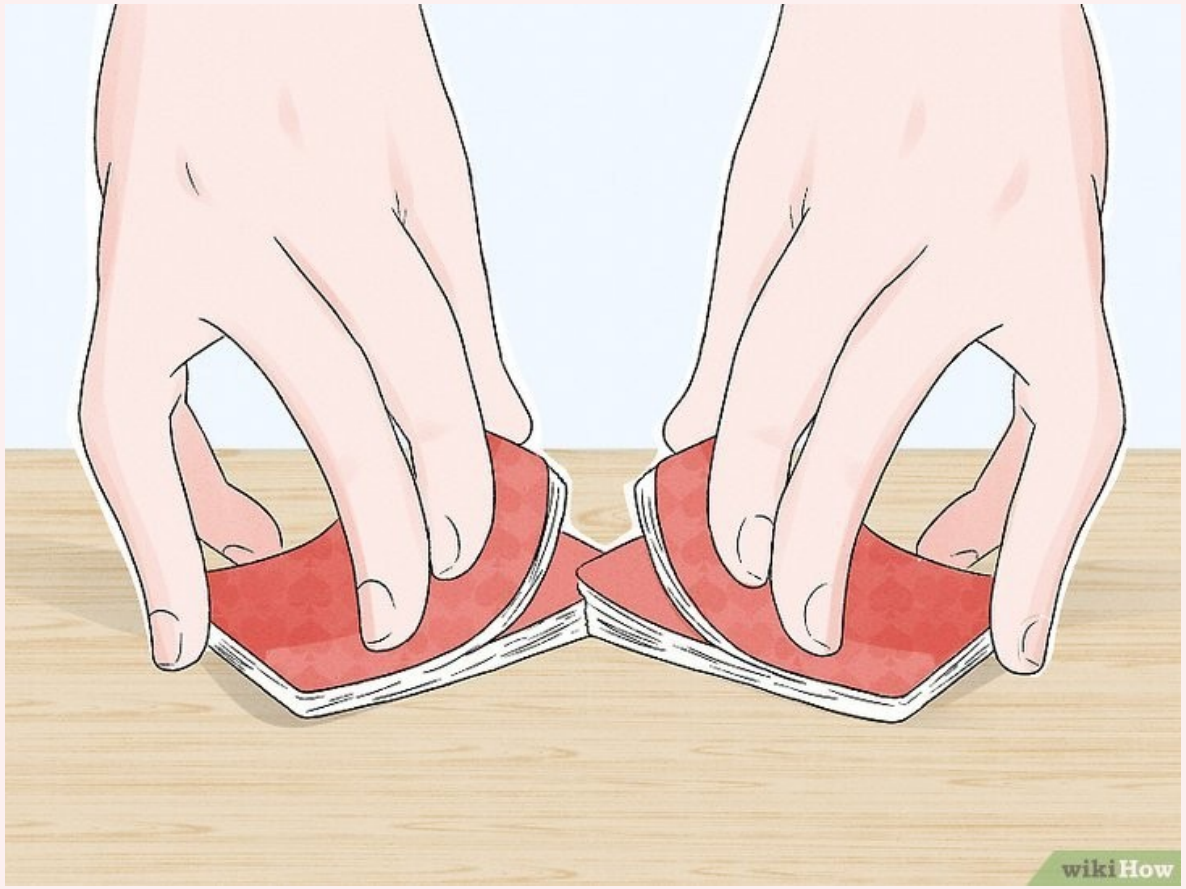
Dica: O moderador pode escolher os membros da máfia, o detetive, o doutor e os aldeões entregando cartas específicas para eles ou encostando no ombro deles um número específico de vezes durante o ciclo da noite.



Embaralhe

4. Embaralhe as cartas e entregue uma para cada jogador. Embaralhe bem as cartas e entregue as cartas, viradas para baixo, para todos os presentes. Instrua-os a olharem a própria carta, mas avise que ninguém deve ver a carta do outro. É importante que as cartas fiquem sempre viradas sobre a mesa durante a partida[1]. Use um baralho comum para representar os papéis do jogo.

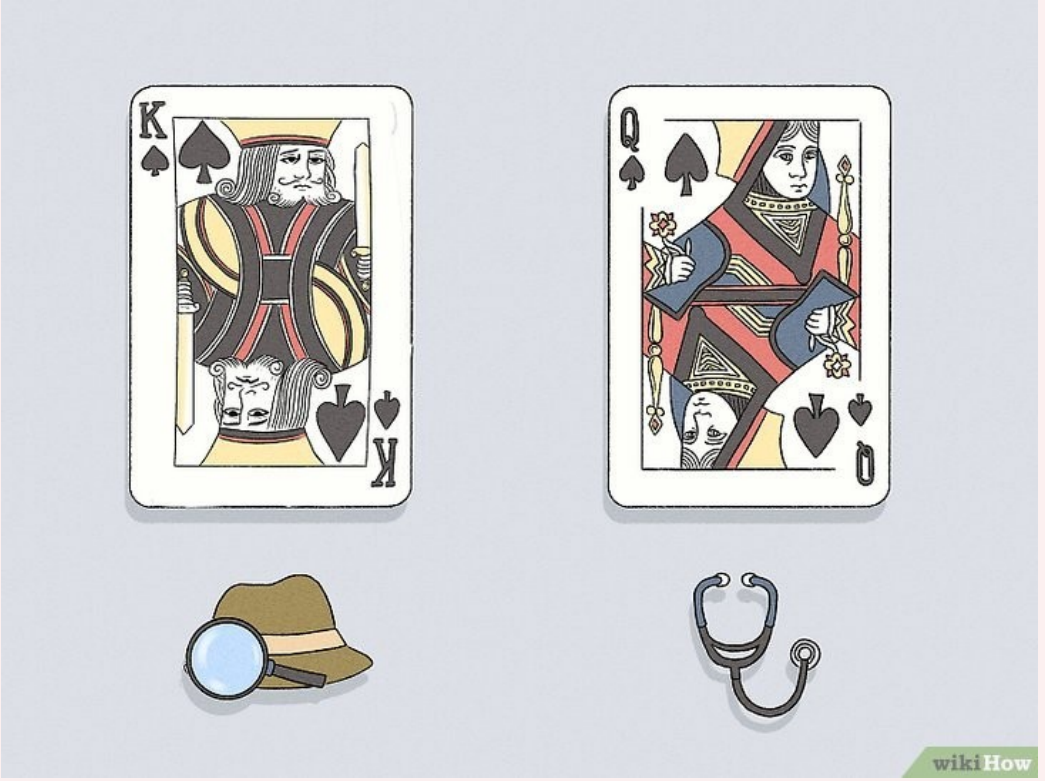
Caso não tenha um baralho, anote os papéis do jogo em uma folha, recorte-os e sorteie-os entre os presentes. Novamente, ninguém deve divulgar o que recebeu.



Designe

5. Designe o papel de todo mundo usando as cartas. Quem pegar o rei será o detetive. Quem pegar a rainha será o doutor. Esses dois jogadores têm ações especiais, que podem ser usadas a cada rodada. Se um jogador receber uma carta do naipe especial, ele é da máfia. Quem receber uma das outras cartas é um aldeão. O detetive pode apontar para o jogador que suspeita ser da máfia. Se ele estiver correto, a outra pessoa é eliminada. Se o chute for errado, nada acontece.

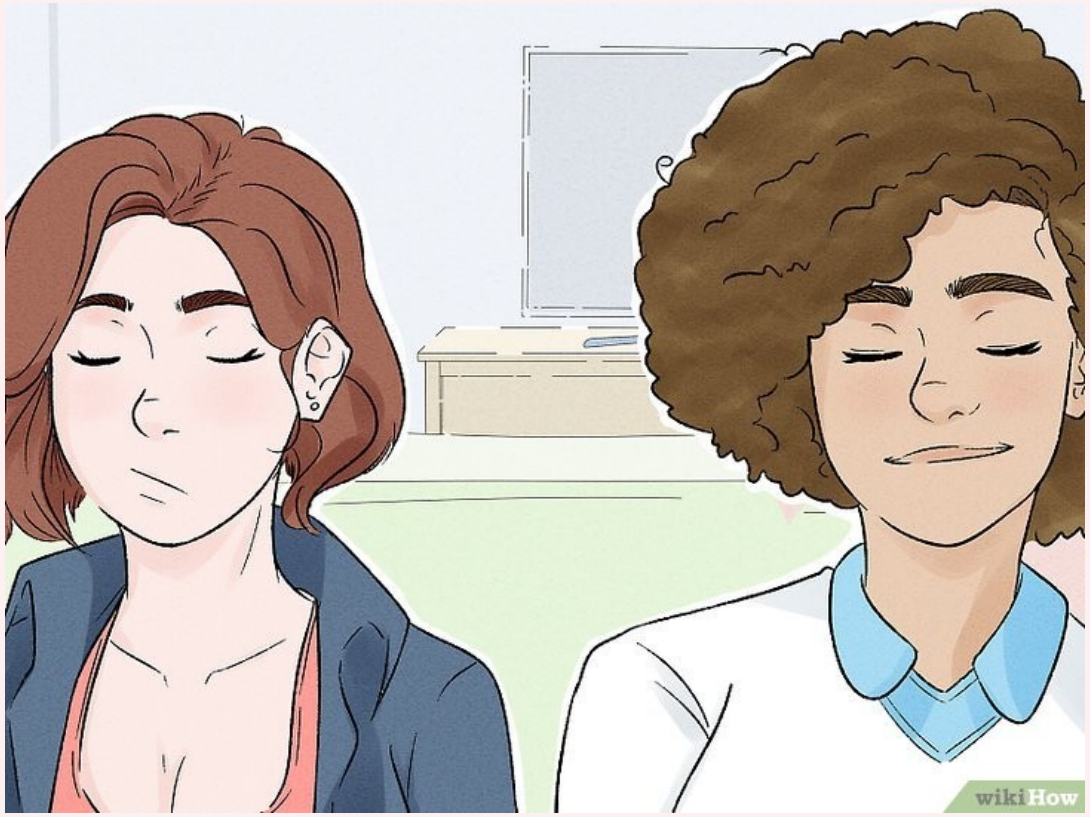
O médico pode apontar para uma pessoa que deseja salvar (inclusive a si próprio). Caso a máfia tente matar a pessoa escolhida, ela estará salva pela rodada.



JOGANDO O CICLO DA NOITE COMO MODERADOR

1

Peça para que todos fechem os olhos para iniciar o ciclo da noite. Todos os jogadores devem fazer isso, independentemente do papel recebido. Se preferir, instrua-os a abaixarem a cabeça sobre a mesa ou o colo.[8] Não importa o papel da pessoa no jogo, é importante ela abaixar a cabeça e fechar os olhos. Só o moderador continuar de olhos abertos.



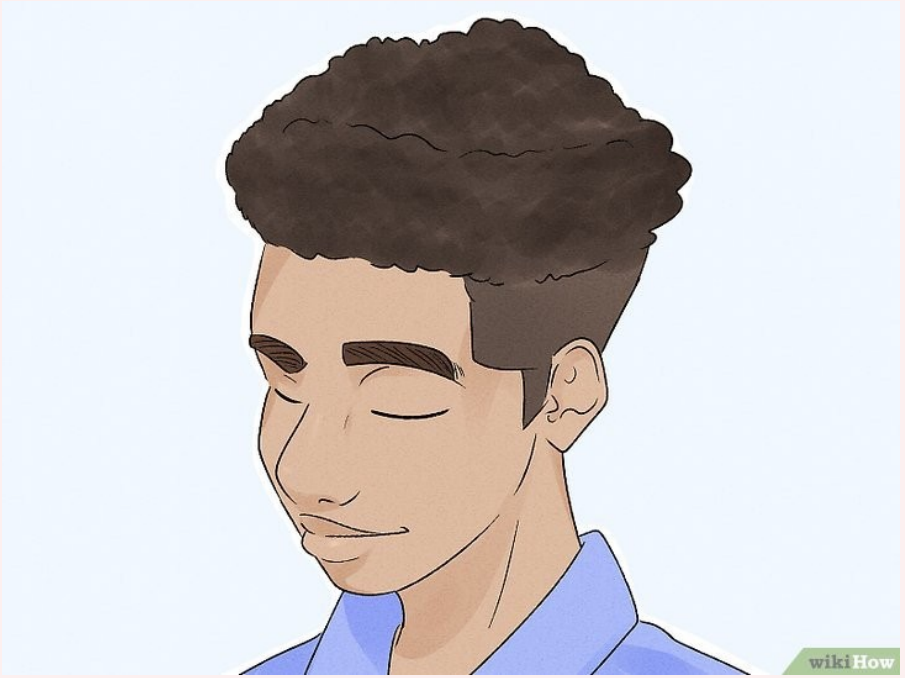
2. Instrua os mafiosos a abrirem os olhos e escolherem uma vítima. Todas as pessoas que receberam cartas da máfia devem abrir os olhos e olhar ao redor para se identificarem. Dê a eles um tempo específico (de um a cinco minutos) para que decidam quem desejam "matar" ou eliminar do jogo. Quando chegarem à decisão, peça que apontem para a vítima.[9]Peça para que eles se comuniquem de forma não verbal, usando apenas gesticulações e acenos de cabeça.

Caso os mafiosos não cheguem a um consenso, eles devem abrir mão do turno sem eliminar ninguém.

Dica: Caso queira que o jogo seja mais adequado para crianças, em vez de "matar" alguém, você pode fazer com que os mafiosos escolham de quem "roubar um biscoito" ou algo do tipo.

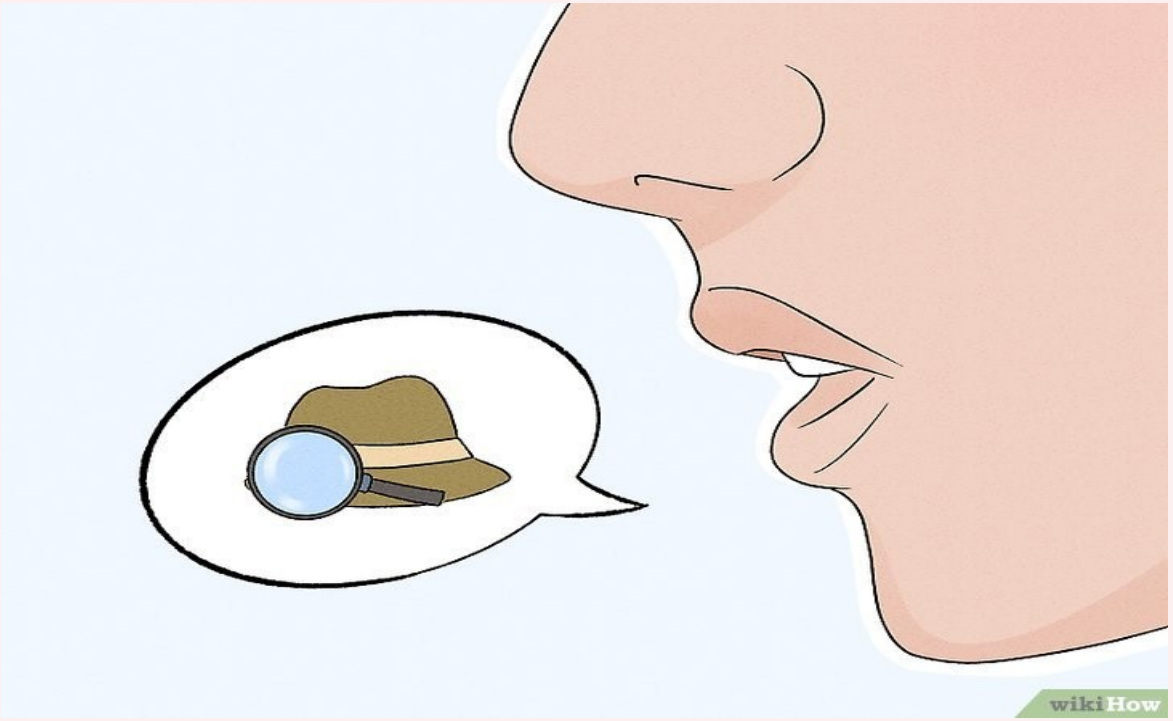


3. Peça para os mafiosos voltarem a dormir depois de escolher a vítima. Memorize a pessoa que foi escolhida e peça para que a máfia volte a fechar os olhos como os outros jogadores.Espere todos fecharem os olhos para continuar com o jogo.

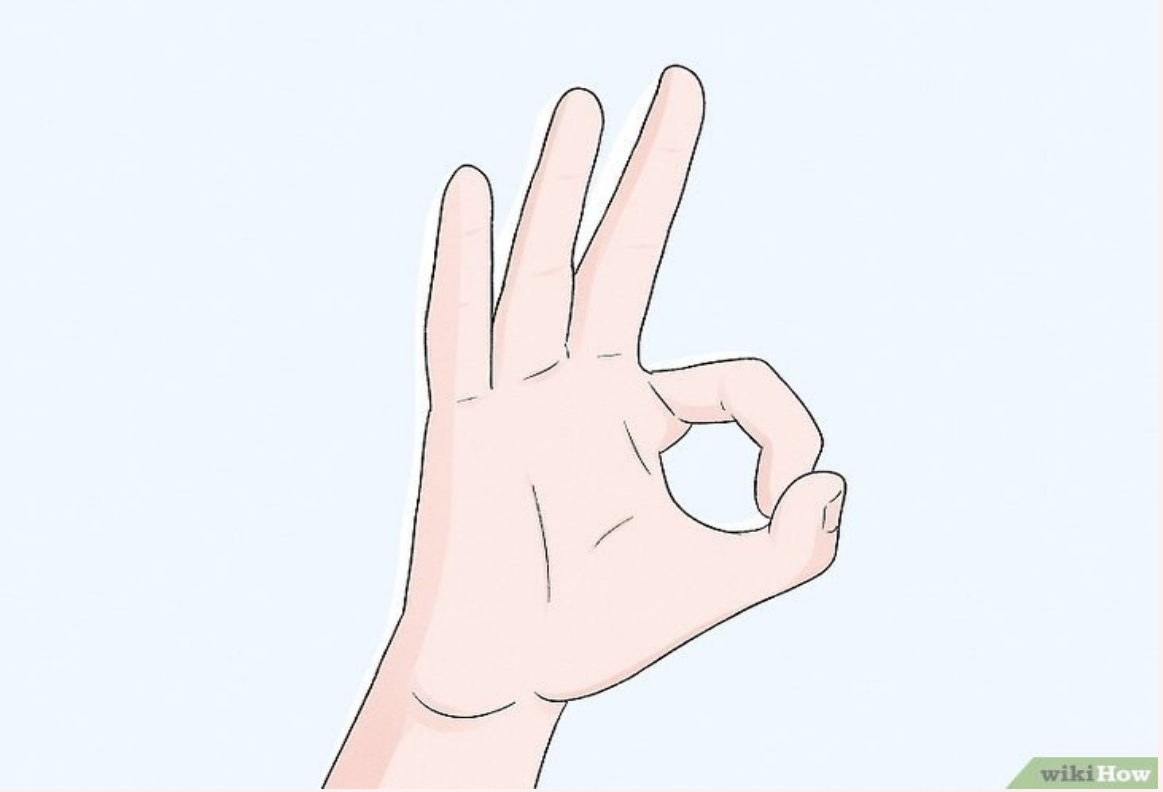


4. Diga em voz alta que o detetive deve acordar. A pessoa abrirá os olhos e apontará para quem acha que pertence à máfia. Como só há um detetive no jogo, ele deve confiar nos próprios instintos e suspeitas.[11]Lembre-se de que só há um detetive no jogo. Caso duas pessoas abram os olhos, peça para que confiram as cartas para ver quem se enganou.

Aviso: uma forma diferente se de jogar é fazer com que o detetive não elimine automaticamente os mafiosos que identificou, mas sim tente convencer os aldeões no dia seguinte de quem são os culpados.



5. Responda se o detetive estava correto ou não e peça para que ele durma. Indique silenciosamente ao jogador se ele identificou mesmo um membro da máfia, usando um aceno de cabeça. Instrua-o a voltar a dormir na sequência.[12]Caso o detetive acerte, o mafioso será eliminado. Caso o detetive esteja errado, ele agora sabe que aquela pessoa é um aldeão e pode escolher outro jogador no próximo turno.



6. Acorde o médico e instrua-o a salvar uma pessoa. O papel do doutor é escolher alguém para salvar, podendo escolher a si próprio. Caso ele salve a pessoa atacada pela máfia, ela sobreviverá à rodada. Caso contrário, nada acontece e a pessoa escolhida pela máfia será eliminada.[13] Caso um membro da máfia abra os olhos na hora errada e veja quem é o detetive ou o doutor, ele deverá ser eliminado do jogo. É importante que todos conheçam as consequências de trapacear no jogo antes do começo da partida.

Se o doutor morrer, os aldeões não poderão mais ser salvos nas rodadas seguintes.



7. Instrua o doutor a voltar a dormir na sequência. Depois de escolher quem salvar, ele deve voltar a dormir, fechando os olhos. Isso encerrará o ciclo da noite.



1

Peça para todos acordarem e explique o que aconteceu durante a noite. Conte uma historinha sobre quem a máfia selecionou, falando se o detetive pegou um membro da máfia e se o doutor escolheu a pessoa certa para salvar. Adicione detalhes e floreios à história, ou vá direto ao ponto. Essa decisão cabe a você.[14]Por exemplo, você poderia dizer: "A máfia atacou o João durante a noite, mas o doutor conseguiu salvá-lo e ele continuará vivo. O detetive não conseguiu pegar nenhum dos mafiosos no flagra."

Ou, você poderia dizer: "A máfia atacou e matou a Maria na noite passada. O doutor infelizmente chegou tarde e não conseguiu salvá-la, mas o detetive pegou um dos assassinos no flagra. O Jorge está sob custódia das autoridades e não cometerá mais crime contra os aldeões."



JOGANDO O CICLO DO DIA COMO MODERADOR

2

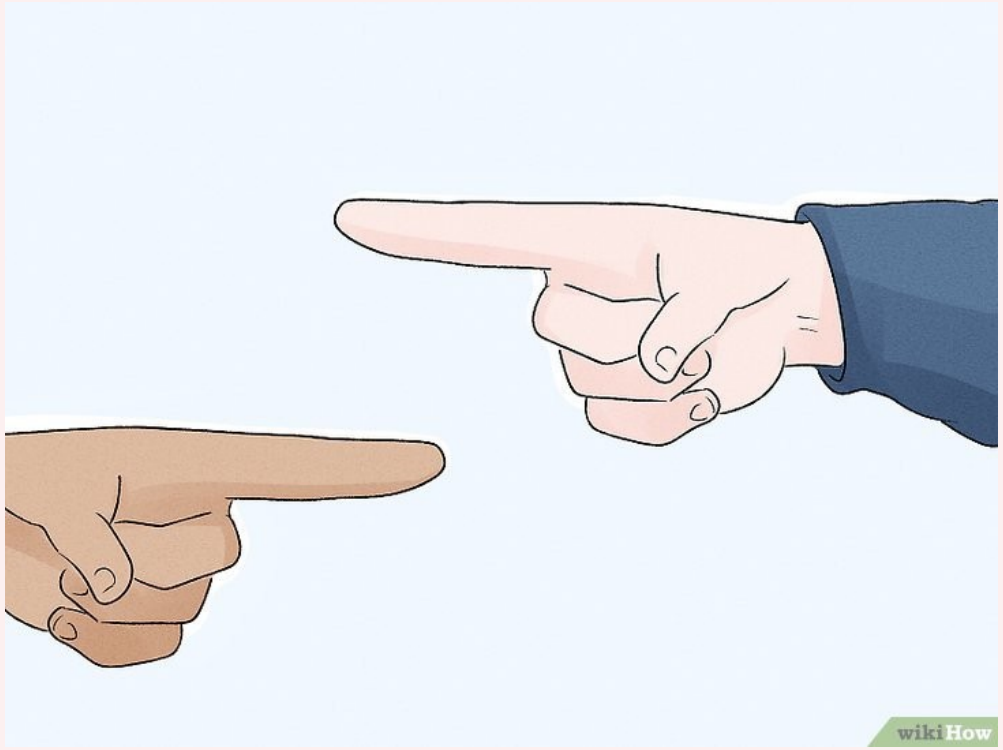
Instrua os jogadores a discutirem os ocorridos por cinco minutos. Todos os jogadores devem discutir os eventos recentes, sem mostrar as cartas ou revelar seus papéis. Os membros da máfia podem tentar se passar por aldeões comuns para evitar suspeitas nesse momento. Use um cronômetro para que a conversa não passe dos cinco minutos e nem saia do controle.[15]Por exemplo, a discussão pode começar com alguém dizendo "O Carlos tá meio quieto, e isso me deixa suspeito". Em seguida, o Carlos pode responder "Acho que não tenho muito o que dizer pois não fiz nada de errado. Se eu tivesse culpa no cartório, provavelmente estaria acusando os outros sem provas...".

Dica: Se preferir, tudo bem deixar que o papo se desenrole por 10 a 15 minutos, dependendo do tamanho do grupo.



3

Deixe que os jogadores façam acusações. Nessa segunda fase do jogo, os participantes podem acusar os outros de pertencerem à máfia. É importante que a acusação seja feita por duas pessoas para que o jogo siga para a fase da defesa.[16]Por exemplo, digamos que alguém acuse outro jogador dizendo "Acho que a Paula faz parte da máfia!". Se outra pessoa apoiar a acusação, o jogo seguirá para a fase de defesa.



4

Explique a acusação e permita que o acusado se defenda. O acusador tem meio minuto para explicar por que acredita que a outra pessoa é da máfia, usando observações e motivações para compor a acusação. Em seguida, o acusado tem meio minuto para se defender, se declarando inocente, inventando álibis fictícios ou usando outras táticas de persuasão.[17]Por exemplo, um jogador pode acusar o outro por ele parecer suspeito e não ter adicionado muito à conversa.

O acusado pode usar álibis fictícios ou citar outros aspectos do personagem como parte da defesa. Por exemplo ,ele pode dizer que é o médico ou o detetive, e ninguém poderá saber se é verdade ou não, exceto o moderador.

Caso o acusado esteja mentindo (ou o acusador queira convencer os outros de que ele está mentindo), o acusador pode dizer que é o doutor ou o detetive.



5

Peça para que todos votem. O papel do moderador agora é perguntar se os outros jogadores acreditam que o acusado é culpado. Os presentes devem votar com um joinha pra cima (para culpado) ou para baixo (para inocente). Conte os votos e, se a maioria das pessoas votou em "culpado", a pessoa é eliminada do jogo, mesmo que fique provado que ela não fazia parte da máfia. Se a maioria votar em "inocente", a pessoa continua no jogo, sem que seu papel na partida seja revelado.[18]A votação pode ser anônima (com todos ficando de olhos fechados) ou não. A decisão é do moderador.



Todos votam, incluindo o acusado e o acusador.

6

Inicie uma nova rodada de acusação caso o jogador seja inocentado. Se não houver um voto de maioria, é preciso recomeçar as acusações. Proceda como anteriormente, com acusação, defesa e votação.[19] O ciclo do dia continua até que alguém seja declarado culpado e eliminado do jogo.

