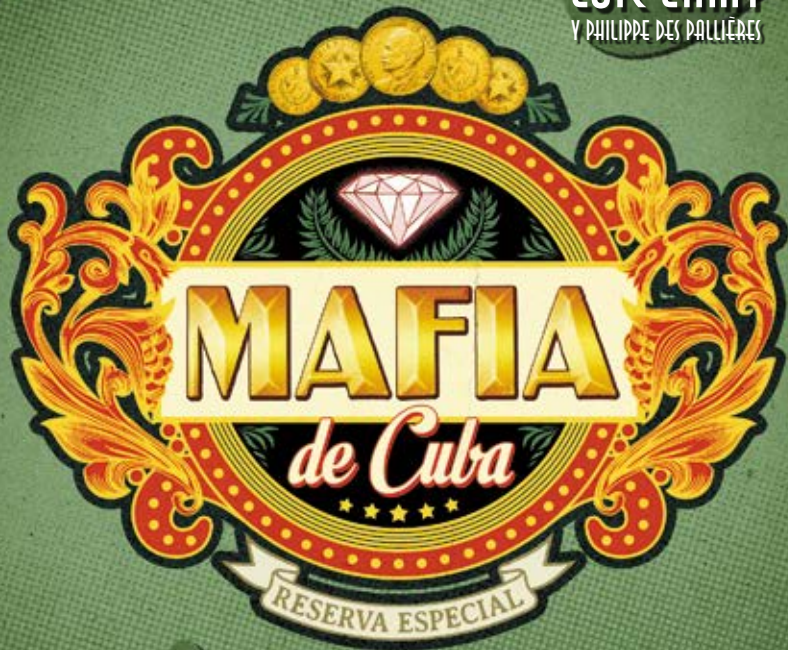




LE RECOMIENDA...

Un juego de
LOÏC LAMY
Y PHILIPPE DES PALLIÈRES



Ilustrado por
TOM VUARCHEX

Instrucciones

★ MAFIA de Cuba ★

Um jogo de bluff e dedução para 6 a 12 jogadores a partir de 10 anos.
Duração: 10 - 20 minutos.

★ CONCEITO

Um jogador desempenha o papel de Padrinho e entrega a sua caixa de charutos ao primeiro jogador. A caixa vai passando de mão em mão à volta da mesa. Cada jogador aproveita para roubar alguns dos diamantes que estão dentro da caixa ou para recolher uma ficha de personagem. No final, o Padrinho interroga-os para identificar os ladrões e recuperar os seus diamantes.

★ MATERIAL

- 15 diamantes (de plástico genuíno)
- 10 fichas de personagem: 5 Leais, 2 Agentes (FBI e CIA), 2 Motoristas, 1 Assassino
- 2 jokers (em forma de garrafa)
- 1 caixa de jogo
- 1 saco de pano

★ PREPARAÇÃO

O jogador mais experiente desempenha o papel de Padrinho e coloca na caixa os 15 diamantes e as fichas de personagem indicadas adiante. Põe ainda os jokers disponíveis sobre a mesa à sua frente.

| Número de Jogadores | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---------------------|---|---|---|---|----|----|----|
| Leais | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| Agentes (FBI/CIA) | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| Motoristas | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Jokers | - | - | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |

- O Padrinho pode (mas não é obrigado) retirar secretamente até 5 diamantes da caixa, que guarda escondidos no bolso. Assim, a caixa contém 10 a 15 diamantes.
- Entrega-se o saco de pano ao primeiro jogador à esquerda do Padrinho, que o guarda no bolso.
- Retira-se o restante material da zona de jogo.

★ DESENVOLVIMENTO DA PARTIDA

A partida divide-se em duas partes: o Roubo dos diamantes e a Investigação.

I. Roubo dos Diamantes

Durante o "Roubo dos Diamantes", os jogadores passam a caixa uns aos outros no sentido dos ponteiros do relógio, começando pelo primeiro jogador. Cada um, quando recebe a caixa, deve observar o conteúdo (1), recolher (2) e passar a caixa (3).

- 1 - O jogador abre a caixa, observa e memoriza o número de diamantes e quais as fichas de personagem que sobram. Esta informação tem uma importância vital para dar um testemunho fiel ou mentir de forma credível.
- 2 - O jogador é OBRIGADO a recolher, discretamente:
tantos diamantes quanto queira (mínimo 1) OU ENTÃO 1 só ficha de personagem à sua escolha.

O jogador esconde (no bolso, na mão,...) aquilo que recolheu e não o deve revelar antes que o Padrinho o exija. É PROIBIDO NÃO RECOLHER NADA!

EXCEPÇÕES

- Antes de recolher, o primeiro jogador pode descartar secretamente uma ficha de personagem à sua escolha e colocá-la no saco de pano que guarda no bolso. Depois, deve recolher diamante(s) ou uma ficha, conforme explicado acima. Não é permitido guardar diamantes neste saco.
- Cada jogador que receba a caixa completamente vazia converte-se automaticamente num "Menino da Rua" (ver página 6). Actua como se a caixa não estivesse vazia e finge que recolhe alguma coisa.
- O último jogador pode não recolher nada e assim converter-se num Menino da Rua. Ainda assim, também deve fingir que recolhe algo.

Atenção: a todo momento durante a partida, se se conclui que algum jogador não respeitou a regras de recolher, é automaticamente eliminado. UM JOGADOR ELIMINADO NÃO PODE FALAR NEM PARTICIPAR NA INVESTIGAÇÃO.

- 3 - Depois de recolher dissimuladamente, o jogador passa a caixa ao seu vizinho da esquerda.



II. Investigação

O Padrinho recupera a caixa, examina o conteúdo e interroga os outros jogadores na ordem que quiser para recuperar os diamantes. Os jogadores são livres de mentir ou dizer a verdade, guardar silêncio, falar sem que se lhes pergunte nada...

Atenção: se todos os jogadores roubaram diamantes, a vitória do Padrinho está assegurada.

Que perguntas fazer?

- "Quando recebeste a caixa, quantos diamantes lá estavam?"
- "Quando recebeste a caixa, que fichas de personagem havia?"
- "Quanto passaste a caixa, o que é que ainda lá estava?"
- "O que é que tiraste da caixa?"

Para o Padrinho, o essencial é jogar recorrendo à imaginação. Tem que variar as perguntas entre jogadores, avivar o debate e descobrir que jogadores não são de fiar, observando como se contradizem.

Quando o Padrinho pensa que encontrou um Ladrão, acusa-o dizendo: "Esvazia os bolsos!". Esta fórmula é a única maneira de obrigar um jogador a revelar imediatamente o que recolheu.

- *Se o jogador roubou diamantes*, devolve-os ao Padrinho que os coloca **diante de si**. O Ladrão é **eliminado** e **JÁ NÃO PODE FALAR!** O Padrinho prossegue com a investigação até que recupere todos os seus diamantes.

- *Se o jogador não roubou diamantes*, o Padrinho cometeu um erro! Para se desculpar, **entrega** um joker ao jogador acusado injustamente. Este jogador **não é eliminado** e a investigação prossegue. Se já não sobram jokers, o Padrinho é eliminado e a investigação termina.



- *Se o jogador acusado é um Agente*, a investigação termina e o agente ganha a partida imediatamente. Os Agentes são incorruptíveis; o Padrinho não pode dar-lhes nenhum joker.

E se há um erro?

Se um jogador comete um erro ao recolher objectos da caixa, é sempre eliminado. Se o erro se descobre quando é acusado, o Padrinho não lhe dá nenhum joker e a investigação prossegue.

★ FIM DA INVESTIGAÇÃO

Se o Padrinho consegue recuperar **todos** os diamantes roubados, partilha a vitória com os Leais.

Se o Padrinho acusa um Agente (FBI ou CIA), o Agente ganha a partida **sozinho**.

Se o Padrinho é eliminado, os Ladrões revelam o que recolheram. O Ladrão que tiver roubado **mais** diamantes ganha a partida juntamente com **todos** os Meninos da Rua.

O Motorista ganha se o seu vizinho da direita fizer parte dos vencedores.

Os vencedores escolhem o Padrinho para uma nova partida.

VARIAR AS PARTIDAS

É aconselhável que os jogadores mudem de lugar entre as partidas.

Os jogadores mais experientes podem alterar a distribuição de personagens, respeitando o número de fichas previsto inicialmente e conservando um número razoável de Leais.

Pode alterar-se a dificuldade de uma partida modificando o número de jokers disponíveis (se se joga com crianças, por exemplo). Acrescentar jokers torna a investigação mais fácil para o Padrinho e retirar alguns melhora as possibilidades de vitória dos Ladrões.

A versão para "5 jogadores" é seriamente desaconselhada para as primeiras partidas. Requer um bom conhecimento do jogo para ser bem aproveitada. As duas fichas de personagem usadas são o Leal e o Agente do FBI. O Padrinho não tem jokers.



★ SOBRE OS PERSONAGENS



(sem ficha)

O PADRINHO: *sacrificou muito para chegar à posição de onde dirige a família e tem intenção de a manter!*

O Padrinho ganha a partida se recuperar **todos os diamantes**. Modera as discussões, assegura que todos falam e exige um respeito absoluto por parte dos seus homens.

Atenção: o Padrinho deve acusar apenas os Ladrões para evitar perder os seus jokers e ser eliminado.



(sem ficha)

O LADRÃO: *é certo que todos os membros da família são desonestos, mas roubar o Padrinho é muito perigoso: a justiça de Don Alessandro é imediata e implacável.*

Se o Padrinho for eliminado, o Ladrão que se mantenha em jogo e que tenha o maior número de diamantes é declarado vencedor. Em caso de empate, os Ladrões partilham a vitória.



O LEAL: *a sua lealdade para com o Padrinho assegura-lhe ganhos muito consideráveis.*

O Leal ganha se o Padrinho recuperar todos os seus diamantes. Tem que convencer o Padrinho de que diz a verdade e ajuda-lo a descobrir os culpados.



O AGENTE DO FBI – O AGENTE DA CIA: *Agente infiltrado há meses, aproveita a discórdia no seio da família. Aguarda um sinal para alertar os seus colegas e acabar com isto.*

O Agente ganha imediatamente se o Padrinho o acusa. Se os dois Agentes estão em jogo, o acusado ganha **sózinho**.



O MOTORISTA: *o seu objectivo é proteger o seu passageiro, apesar de raramente conhecer as suas intenções.*

O Motorista ganha se o seu vizinho da direita também ganhar.



(sem ficha)

O MENINO DA RUA: *aprendiz de malfeitor, ajuda os Ladrões desviando suspeitas sobre si mesmo.*

O Menino da Rua ganha se um Ladrão ganhar. Assim, tem de ajudar os Ladrões, fazendo-se acusar injustamente, por exemplo.

Nota: um jogador converte-se num Menino da Rua se recebe a caixa vazia ou se é o último jogador e opta por não recolher nada.



O ASSASSINO: *executa o trabalho sujo da família e tem o dedo leve...*

Preparação: Este personagem substitui um Leal. Não é aconselhável usá-lo nas primeiras partidas.

O Assassino comporta-se como um Leal e ganha com o Padrinho, excepto se usar o seu talento especial: no momento em que o Padrinho diz "esvazia os bolsos!", o Assassino pode gritar "PAMI!" antes de que o acusado revele o que recolheu. Se o acusado é uma Agente, o Assassino ganha **sózinho** imediatamente. Se não é um Agente, o Assassino e a sua vítima são eliminados. Se o acusado era um Ladrão, o Padrinho recupera os seus diamantes; se era outro personagem, o Padrinho não lhe dá nenhum joker.

Agradecimentos: Loïc Lamy quer agradecer a todas as pessoas que um dia ou outro jogaram a este jogo ao longo do seu desenvolvimento e que permitiram que o jogo finalmente visse a luz do dia. Em particular graças a Syro, o primeiro grande fã do jogo; a RP pelo festival de Cannes; a Alchemie du Jeu de Toulouse, onde o jogo deu os seus primeiros passos em público; à equipa Wilobee pela aventura Banksters; a Philippe e a Hervé, pelos Lobisomens d'Aldeia Velha que me inspiraram; e sobretudo a Mathilde, minha companheira, por ter tido a paciência de me seguir neste longo caminho e por acreditar sempre em mim.

O editor quer agradecer a Barack Obama e a Raúl Castro pela promoção deste jogo.



Nota: a atmosfera "Mafia de Cuba" favorece a imersão no jogo graças a referências comuns. Obviamente não aprovamos o recurso a drogas, excitantes e álcool, nem os grupos de malfeitores, as armas brancas e as armas de fogo.

A essência mesmo do jogo é "fazer ver que..." e nunca levar a cabo estas transgressões na vida real.



Maфия de Cuba é um jogo de Loïc Lamy & Philippe des Pallières.

Grafismo e ilustrações : Tom Vuarchex.

Direção artística e direção de coleção: Philippe des Pallières com a ajuda de Thomas Cosnefroy.

Maquette: Caroline Ottavis

com a assistência de Angelina Costamagna.

Agradecimento especial à equipa da Asmodee que sempre esteve ao nosso lado na promoção deste jogo.

© Éditions « lui-même », Setembro 2015, primeira edição

