



LE RECOMIENDA...

Un juego de
LOÏC LAMY
Y PHILIPPE DES PALLIÈRES



Ilustrado por
TOM VUARCHEX

Instrucciones

★ MAFIA de Cuba ★

Um jogo de blefe e investigação para 6 a 12 jogadores a partir de 14 anos.

Duração: 10 a 20 minutos.

★ VISÃO GERAL

Aquele que assumir o papel do Chefão deverá passar sua preciosa caixa de charutos de jogador em jogador. Cada um terá a chance de roubar alguns diamantes ou pegar uma ficha de personagem. Depois, o Chefão fará um interrogatório geral para identificar os Ladrões e recuperar os diamantes.

★ COMPONENTES

- 15 diamantes (feitos de plástico)
- 10 fichas de personagem: 5 Capangas, 2 Agentes (FBI e CIA), 2 Motoristas, 1 Matador
- 2 curingas (com formato de garrafa)
- 1 caixa
- 1 bolsa de feltro

★ PREPARAÇÃO

O jogador mais experiente será o Chefão. Ele deverá colocar 15 diamantes e as fichas de personagem indicadas no quadro abaixo. Os curingas disponíveis ficam na mesa, à sua frente.

Número de Jogadores	6	7	8	9	10	11	12
Capangas	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
Curingas	-	-	1	1	1	2	2

- O Chefão escolhe, em segredo, quantos diamantes vai remover da caixa (de 0 a 5), e os esconde no bolso. Portanto, haverá entre 10 e 15 diamantes na caixa.
- A bolsa de feltro ficará sob os cuidados do primeiro jogador à esquerda do Chefão.
- Remova o restante dos componentes da área do jogo.

★ VISÃO GERAL DO JOGO

A partida é dividida em duas fases: o Roubo de Diamantes e o Interrogatório.

I. Roubo de Diamantes

Durante o "Roubo de Diamantes", vocês devem passar a caixa ao redor da mesa no sentido horário, um por um, começando com o primeiro jogador. Ao receber a caixa, cada um deverá examinar o conteúdo (1), pegar alguma coisa (2) e passar a caixa adiante (3).

1 - Você abre a caixa e memoriza o número de diamantes e as fichas de personagem restantes. Essa informação é crucial para que você possa dar o seu depoimento ou mentir com credibilidade!

2 - Você DEVE pegar, discretamente:

quantos diamantes quiser (no mínimo, 1) OU 1 ficha de personagem à sua escolha.

Você deve esconder o que pegou no bolso (ou na mão, ou na bolsa...). Naturalmente, ninguém pode revelar o que pegou antes que o Chefão o exija. TODOS DEVEM PEGAR PELO MENOS 1 ITEM DA CAIXA.

Exceções

- O primeiro jogador pode descartar uma ficha de personagem à sua escolha secretamente da bolsa de feltro e escondê-la no bolso. Em seguida, ele pega alguma coisa normalmente. É proibido colocar diamantes na bolsa.
- Todos os jogadores que receberem a caixa totalmente vazia se tornam um "Menino de Rua" automaticamente (ver página 6). Eles deverão agir como se a caixa não estivesse vazia e fingir que pegaram alguma coisa.
- O último jogador (e somente ele) pode optar por não pegar nada para se tornar um Menino de Rua. Entretanto, ele ainda deve fingir que pegou alguma coisa.

Nota: A qualquer momento da partida, se um jogador não tiver respeitado as regras para pegar alguma coisa, ou as quantidades permitidas, ele será eliminado imediatamente. AO SER ELIMINADO, O JOGADOR NÃO PODERÁ FALAR, NEM PARTICIPAR DO INTERROGATÓRIO.

3 - Após esconder o que pegou, você deve passar a caixa para o jogador à sua esquerda.



II. Interrogatório

O Chefão pega a caixa de volta, examina o conteúdo e, em seguida, começa a interrogar os jogadores livremente, na ordem em que preferir, para tentar recuperar os diamantes. Os jogadores poderão mentir ou falar a verdade, permanecer em silêncio, falar sem serem interrogados...

Nota: se todos os jogadores tiverem roubado algum diamante, o sucesso do Chefão está garantido.

Quais perguntas são boas para o Chefão fazer?

- "Quando você pegou a caixa, havia quantos diamantes?"
- "Quando você pegou a caixa, quais fichas de personagem encontrou?"
- "O que havia na caixa quando você a passou adiante?"
- "O que você pegou?"

É essencial que o Chefão varie as perguntas, instigue as discussões e identifique quem é confiável em meio a tanta contradição! O jogo fica muito mais divertido e interessante quando o jogador interpreta o personagem do Chefão de forma convincente.

Quando o Chefão achar que encontrou um Ladrão, ele deverá acusá-lo com o seguinte comando: "Esvazie os bolsos!". Esta é a única forma válida de obrigar um jogador a revelar o que pegou imediatamente.

- *Se o jogador tiver roubado algum diamante*, os diamantes devem ser colocados **à frente** do Chefão. O Ladrão é **eliminado** e, portanto, **NÃO PODERÁ MAIS FALAR!** O Chefão prossegue com o interrogatório até recuperar todos os diamantes.
- *Se o jogador não tiver roubado nenhum diamante*, o Chefão terá cometido um erro! Como pedido de desculpas, o Chefão **dá** um Curinga ao jogador acusado injustamente. Ele **não é eliminado** e o interrogatório prossegue normalmente. Se o Chefão não tiver mais nenhum Curinga para dar ao jogador acusado injustamente, o Chefão é eliminado e o interrogatório se encerra imediatamente.
- *Se o jogador acusado for um Agente da CIA ou do FBI*, o interrogatório se encerra e o Agente vence a partida. Como os Agentes são incorruptíveis, o Chefão não pode dar um Curinga a eles!



É em caso de erro?

Se um jogador cometer um erro ao pegar alguma coisa, ele será eliminado (**E NÃO PODERÁ MAIS FALAR**), independente das circunstâncias. Se o erro for revelado quando o jogador for acusado, o Chefão não lhe entrega nenhum Curinga. O interrogatório prossegue normalmente.

★ FIM DO INTERROGATÓRIO

Se o Chefão recuperar **todos** os diamantes roubados, ele compartilha a vitória com seus Capangas.

Se o Chefão acusar um Agente da CIA ou do FBI, o Agente vence a partida **sozinho**.

Se o Chefão for eliminado, os Ladrões que ainda estiverem em jogo revelam o que pegaram. O Ladrão que tiver roubado **mais** diamantes vence, bem como **todos** os Meninos de Rua.

O Motorista vence se o jogador à sua direita for um dos vencedores.

Os vencedores elegem um novo Chefão para iniciar uma nova partida.

COMO DEIXAR AS PARTIDAS VARIADAS

Recomendamos que vocês mudem de lugar entre as partidas.

Os jogadores mais experientes podem mudar a distribuição dos personagens, contanto que respeitem o número de fichas previsto e que mantenham Capangas suficientes.

É possível mudar a dificuldade do jogo. Para isso, basta mudar a quantidade de Curingas disponíveis, caso esteja jogando com crianças, por exemplo. Tendo mais Curingas, o interrogatório fica mais fácil para o Chefão; com menos Curingas os Ladrões terão mais chances de vencer.

É possível jogar com 5 pessoas. Entretanto, não recomendamos que tentem antes de estarem familiarizados com o jogo. Para aproveitar essa versão, é necessário conhecer o jogo muito bem. As duas fichas de personagem usadas são os Capangas e os Agentes da CIA ou do FBI. O Chefão não dispõe de nenhuma curinga nessa versão.



★ SOBRE OS PERSONAGENS



(sem ficha)

CHEFE: *ele sacrificou muita coisa para se tornar o líder desta família. E não pretende perder o posto!*

O Chefe vence se recuperar **todos os diamantes roubados**. Ele conduz os debates, garantindo que todos possam falar, e exige um respeito servil de seus homens!

Nota: O Chefe deve tentar acusar apenas os Ladrões para não perder os Curingas e acabar eliminado.



(sem ficha)

LADRÃO: *ok, todos os membros da família são desonestos, mas roubar do Chefe é perigosíssimo! A justiça de Don Alessandro é rápida e impiedosa.*

Se o Chefe for eliminado, o Ladrão ainda em jogo com o maior número de diamantes será declarado vencedor. Em caso de empate, os Ladrões empatados compartilham a vitória.



CAPANGAS: *a lealdade deles ao Chefe vai lhes garantir um belo salário no fim do mês.*

Esses Capangas vencem se o Chefe recuperar todos os diamantes. Eles devem convencer o Chefe de que estão dizendo a verdade e ajudá-lo a encontrar os culpados.



AGENTE DO FBI E AGENTE DA CIA: *agentes infiltrados por meses, eles se aproveitam da discórdia entre os membros da família. Eles estão só esperando por um sinal para alertar seus colegas e desmembrar a máfia.*

Se for acusado pelo Chefe, o Agente vence imediatamente. Se houver dois Agentes, apenas **o acusado vence**.



MOTORISTA: *seu objetivo é proteger o seu passageiro, mesmo que nem sempre saiba quais são suas intenções.*

O Motorista vence se o jogador à sua direita vencer.



(sem ficha)

O MENINO DE RUA: *é um aprendiz de gangster que ajuda os Ladrões, atraindo as suspeitas sobre si mesmo.*

O Menino de Rua vence se um Ladrão vencer. Assim, eles devem ajudar os Ladrões — sendo acusados injustamente, por exemplo.

Lembre-se: um jogador se torna Menino de Rua caso pegue a caixa vazia **ou** se ele for o último a receber a caixa e optar por não pegar nada.



MATADOR: *faz o trabalho sujo da família. Seu dedo parece sempre estar coçando para puxar o gatilho...*

Preparação: este personagem substitui uma ficha de Capanga. Sugerimos que evite usar o Matador em suas primeiras partidas.

O Matador funciona como um Capanga, mas ele também pode usar sua habilidade “especial”: quando o Chefe ordena que alguém “esvazie os bolsos!”, o Matador pode gritar “POUI!” antes que o acusado revele o que pegou. Se o acusado for um Agente, o Matador vence **SÓZINHO** imediatamente. Se não for um Agente, o Matador e sua vítima são eliminados.

Se o acusado for um Ladrão, o Chefe recupera os diamantes do Ladrão; se for outro personagem, o Chefe não lhe entrega um Curinga.

Agradecimentos: Loïc Lamy gostaria de agradecer a todos os playtesters que experimentaram o jogo em algum momento de seu desenvolvimento, permitindo que o jogo finalmente visse a luz do dia. Em particular, agradecemos a Syro, o primeiro fã de verdade do jogo; a RP, pelo "off-off-Cannes"; ao Alchimie du jeu de Toulouse, onde o jogo deu seus primeiros passos em público; à equipe Wilobee, pela aventura Banksters; a Philippe e Hervé, pelo jogo Os Lobisomens d'Aldeia Velha, que me inspirou; e especialmente a Mathilde, pela paciência de me seguir nesta longa caminhada sem deixar de acreditar em mim!

O editor também gostaria de agradecer a Bruno Faidutti pela ajuda ao escrever as regras, bem como a Barack Obama e Raúl Castro, por ajudarem a promover o jogo...



Aviso: A ambientação de "Mafia de Cuba" favorece uma boa imersão e permite que os jogadores representem personagens por meio de referências comuns. Naturalmente, somos contra o uso de drogas, estimulantes e álcool, pois são muito perigosos à saúde. Também somos contra organizações criminosas, facas e armas de fogo.

A verdadeira essência deste jogo é embarcar no "faz-de-conta" e nunca levar as transgressões a sério!



Mafia de Cuba é um jogo de Loïc Lamy e Philippe des Pallières
Gráfico & Ilustrações: Tom Vuarchex

Direção Artística & Desenvolvimento da Coleção:
Philippe des Pallières, com auxílio de Thomas Cosnefroy
Diagramação e Fabricação: Caroline Ottavis,
com auxílio de Angelina Costamagna

Agradecimentos especiais à equipe Asmodee
pelo comprometimento com a promoção e a animação do jogo.

Tradução: Gabriel Ninô - Revisão: Priscilla Freitas

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang,
David Preti e Renato Sasdelli

© editions "lui-mème", setembro de 2015, primeira edição