



WORKSHOP 5

MYSTERIUM

A sabedoria da tomada de decisão

Introdução

Neste workshop vamos jogar Mysteryum, onde têm que descobrir o mistério de um homicídio numa casa. Existem dois tipos de personagens diferentes e, por isso, em primeiro lugar, deve-se escolher quem vai ser o espírito, sendo que os outros serão os personagens humanos (videntes) que irão tentar resolver o mistério.

ATIVIDADES

A1

A preparação deste jogo é a seguinte:

- Um jogador é o espírito, os outros, serão videntes.
- Selecione o número de cartas de cada tipo de acordo com o nível de dificuldade escolhido e o número de jogadores (pág. 8)..
- Procure cartas de videntes e de espíritos com o mesmo número.
- O espírito leva tantas cartas quanto os videntes e coloca-as na parte interna da tela do jogo, nas colunas que representam cada um dos videntes. Assim, cada jogador vidente terá uma combinação de personagem, lugar e objet. Lembrem-se que o espírito não deve comunicar de maneira verbal com os videntes. Pode apontar e bater na mesa uma ou duas vezes para dizer sim ou não.
- É importante prestar atenção à explicação das regras, pois são várias ações e é fácil sentir-se confuso.

RULES

Assim que todos tiverem uma personagem, o jogo começa. Só têm que seguir as voltas e, durante cada uma, fazer as suas ações correspondentes. Se não se lembra das etapas, é melhor pedir ajuda do que não fazer nada.

O jogo está dividido em duas fases:

Fase 1: Reconstrução dos factos. Esta fase dura no máximo 7 voltas, representadas pelas horas do relógio.

Passo 1. Interpretação da visão. O espírito deve dar, pelo menos, uma carta de visão a cada um dos videntes. A carta dada terá alguma semelhança com a carta de cada personagem, local do crime ou o objeto do vidente que o recebe.

NOTA 1: É possível que 2 ou mais videntes coloquem a sua ficha na mesma carta.

NOTA 2: Embora o espírito ouça as deliberações dos videntes, nunca deve fazer comentários ou gestos que possam dar alguma pista aos jogadores.

NOTA 3: Em qualquer momento, o espírito pode descartar as cartas de visão e retirar do baralho quantas quiser. Para fazer isso, ele tem que usar um corvo. O número de corvos e a sua utilidade dependem do nível de dificuldade escolhido (página 8).

Cartas de adivinhação. Os videntes podem adicionar cartas de adivinhação às peças de intuição colocadas por outros videntes, dependendo se acreditam que eles adivinharam ou falharam a sua escolha. Uma vez usadas essas cartas, elas são retiradas do jogo e apenas serão recuperadas no 4º turno.

Passo 2. Manifestação espectral. O espírito manifesta-se e permite que os videntes percebam se interpretaram corretamente as suas visões. Se o vidente adivinhou, pega na carta correta e coloca-a dentro do envelope. Irá colocar a sua peça de intuição no próximo quadro de progresso e descartará as cartas de visão. Se o vidente falhar, colocará a sua peça de intuição no mesmo local do quadro de progresso.

Quadro de progresso. Sempre que um vidente adivinhar a sua visão ou os seus palpites com as cartas de adivinhação, a sua peça avançará um nível no quadro de progresso.

Fase 2. Descobrir o culpado: Se cada vidente tiver completado com sucesso a fase 1, serão executados os seguintes passos:

Passo 1. Desfile de identidade. Cada vidente pega na sua combinação de 3 cartas (personagem, lugar, objeto) e coloca-a na mesa com um número de fichas.

Passo 2. Visão partilhada. O espírito seleciona secretamente uma das combinações e seleciona 3 cartas de visão relacionadas com essa combinação.

Passo 3. Votação. Os videntes veem as cartas de visão e votam na combinação que eles acham que o espírito escolheu. O número de cartas de visão que cada vidente verá antes da votação dependerá do seu progresso no quadro de progresso.

O jogo termina se o grupo completo escolhido pelos videntes contiver o verdadeiro culpado. Neste caso, todos os jogadores ganham e a alma do espírito poderá descansar em paz! Caso contrário os jogadores perdem o jogo!

Poderão colocar as seguintes questões para reflexão e conclusão:

- Como se sentiu durante o jogo (principais emoções)?
- Quão difícil / fácil foi para si tomar a decisão e como as opiniões dos outros o influenciaram?
- Qual foi o momento mais desafiante para si neste jogo?

A2

Conclusões

