

O grande jogo da máfia



Este é um jogo para adolescentes em que a diversão do "assassinato" é pré-programada! A qualquer momento, um de seus amigos pode encurtar consideravelmente seu "tempo de vida". Quem é mais rápido? Quem é mais esperto?

Materiais

- um objeto pequeno para cada jogador (por exemplo, espetos de kebab para festas)
- um pequeno pedaço de papel por jogador
- Lista com todos os nomes dos participantes

Implementação

- Comece dobrando pequenos pedaços de papel (um por jogador). Desenhe um símbolo (por exemplo, uma estrela) em um dos pedaços de papel. O restante permanece em branco. Cada jogador desenha um pedaço de papel. Ele olha para o papel para si mesmo, mas não o mostra para os outros. O jogador que desenhou a folha de papel com a estrela é o policial. Entretanto, ele não se revela a ninguém. Ele mantém seu pedaço de papel como um distintivo da polícia.
- Cada jogador agora recebe um item. Esse item é a arma dos jogadores com a qual eles podem "matar" os outros. É também a vida de cada indivíduo.
- O objetivo dos jogadores é sobreviver e ser o último jogador vivo.

Os cenários a seguir têm o objetivo de explicar o curso do jogo:

- **Cenário 1:** O jogador A pode matar o jogador B cutucando-o com sua arma e dizendo: "Killed!" (Morto!) O jogador B deve agora dar ao jogador A seu item,

ou seja, sua vida, e é eliminado do jogo.

- **Cenário 2:** Por acaso, o jogador C vê o jogador A matar o jogador B. Ele diz: "Eu vi você! Ele diz: "Eu vi você!" Agora o jogador A morre e dá sua vida ao jogador C. O jogador B continua vivo.
- **Cenário 3:** O jogador B, sem saber, tenta matar o policial. Se ele tiver seu distintivo com ele, ele o mostra. O jogador B é levado sob custódia. O policial retira sua arma por uma semana. Durante esse período, o jogador B não pode matar ninguém, mas ele mesmo pode ser morto. Após uma semana, o jogador B recebe sua arma de volta.
- **Cenário 4:** O jogador B tenta, sem saber, matar o policial. No entanto, o policial não tem o distintivo com ele. Ele morre e dá seu item ao jogador B. O jogo agora continua sem o policial.
- **Cenário 5:** Os jogadores A, B e C unem forças para matar o policial. Todos eles o atingem com suas armas ao mesmo tempo. O distintivo não ajuda o policial nesse caso. Ele morre e dá sua vida a um dos outros.
- *Demodo geral*, para matar o policial (com o distintivo), três pessoas precisam cutucá-lo com a arma ao mesmo tempo.
- **Cenário 6:** Os jogadores A, B e C matam o policial juntos, mas são pegos pelo jogador D. Os jogadores A, B e C agora morrem.
- Esse jogo pode durar um dia, uma semana ou várias semanas. Dependendo da rapidez com que os jogadores "se pegam na esquina".
- O jogo não é jogado somente durante a hora dos jovens, mas também continua fora da igreja. Se você se encontrar por acaso na rua durante a semana e tiver sua arma com você, também terá a oportunidade de "matar" a outra pessoa.
- Os jogadores também podem fazer contratos e pactos uns com os outros, se desejarem.
- Uma vez por semana (por exemplo, durante a aula para jovens), pede-se que as pessoas que "morreram" nesse meio tempo se retirem da lista. Isso ajuda a manter o controle de quem já está morto e de quem ainda está vivo.

Comprovação da fonte

- Foto da capa: MariES