



A  
BRAN  
DURA  
DOS

# CARA DURAS

Realização



Patrocínio

Secretaria de  
Cultura e Economia  
Criativa



GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
SEM TEMPO A PERDER



**PETROBRAS**

GOVERNO FEDERAL



UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

**MARIDO CONTROLADOR**



☾ 3°

Todas as noites, escolhem algum cidadão para violar os direitos. Pela manhã, a pessoa que teve seus direitos violados busca apoio (e sai do jogo).

**CHEFE ABUSIVO**



☾ 3°

Todas as noites, escolhem algum cidadão para violar os direitos. Pela manhã, a pessoa que teve seus direitos violados busca apoio (e sai do jogo).

**MÉDICO ABUSADOR**



☾ 3°

Todas as noites, escolhem algum cidadão para violar os direitos. Pela manhã, a pessoa que teve seus direitos violados busca apoio (e sai do jogo).

**NAMORADO CIUMENTO**



☾ 3°

Todas as noites, escolhem algum cidadão para violar os direitos. Pela manhã, a pessoa que teve seus direitos violados busca apoio (e sai do jogo).

**INCEL**



☾ 3°

Todas as noites, escolhem algum cidadão para violar os direitos. Pela manhã, a pessoa que teve seus direitos violados busca apoio (e sai do jogo).

**REPÓRTER**



♀ 1°

Todas as noites, antes dos Caraduras, aponte para alguma pessoa jogadora e descubra sua carta de personagem (tentando influenciar a votação de dia).

**NUDEM**



♀ 2°

Aponte para uma pessoa jogadora. O Moderador(a) avisará se há um Caradura ao lado dela (mas sem dizer quantos, ou se é na direita ou na esquerda).

**TESTEMUNHA**



♀ 3°

Pode espionar secretamente os Caraduras durante a vez deles. Se for pego em flagrante, tem seus direitos violados no lugar da vítima (e sai do jogo).

**MÉDICA**



♀ 4°

Pode tratar uma pessoa jogadora (impedindo que seja eliminada pelos Caraduras).

# JUIZA



☾ 5°

Pode decretar a prisão preventiva de uma pessoa jogadora (fazendo com que seja eliminada pela manhã).

# POLICIAL



☀

No momento em que for eliminado(a) do jogo, escolha outra pessoa jogadora para sair junto com você.



# REPRESENTANTE DO POVO

Escolhido(a) por votação. Seus votos valem por dois e em caso de empate, você decide o resultado.

# CIDADÃ



☀

Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

# CIDADÃ



☀

Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

# CIDADÃ



☀

Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

# CIDADÃ



☀

Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

# CIDADÃ



☀

Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

# CIDADÃ



☀

Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

CIDADÃ



Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

CIDADÃ



Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

CIDADÃ



Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

CIDADÃ



Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

CIDADÃ



Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

CIDADÃ



Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.

CIDADÃ



Deve votar durante o dia nas pessoas jogadoras que acredita ser Caraduras.



**REPRESENTANTE DO POVO** | Essa carta é diferente das demais e traz um papel especial e adicional à qualquer pessoa que a possuir: 1. Durante a fase do dia, na votação, seu voto vale por dois; 2. Se alguma votação der empate, você decide quem deve ser eliminado do jogo. Qualquer pessoa jogadora pode se candidatar para ser Representante do Povo (até as pessoas jogadoras que estejam com uma carta de Caraduras). Caso a pessoa jogadora com esta carta seja afastada do jogo, uma nova eleição é feita.

#### RESUMO DE ORDEM DE JOGO

1. Escolha uma Pessoa Moderadora.
2. Distribua uma carta com a face pra baixo para cada pessoa jogadora.
3. A pessoa moderadora fala: “É NOITE NA CIDADE”, e pede para todas as pessoas jogadoras fecharem os olhos.  
*Dependendo dos personagens em jogo:*
4. (Todas as noites) A pessoa moderadora chama a REPÓRTER (que abre os olhos) e diz: “Quem você gostaria de investigar?”. Em silêncio, ela deve

10

apontar para alguma pessoa jogadora que deseje saber a carta de personagem. A pessoa moderadora pega a carta da pessoa escolhida, mostra para a Repórter, que volta a dormir em seguida (com essa informação, a repórter tentará influenciar na votação pela manhã).

5. (Todas as noites) A pessoa moderadora chama o NUDEM (que abre os olhos) e diz: “Quem você gostaria de mapear?”. Em silêncio, ela deve apontar para alguma pessoa jogadora. A pessoa moderadora pega e olha a carta da pessoa à direita e à esquerda de quem o NUDEM escolheu para mapear. Em seguida, a pessoa moderadora avisará ao NUDEM se há algum Caradura ao lado da pessoa escolhida, mas sem revelar quantos deles, ou se estão na direita ou na esquerda.
6. (Todas as noites) A pessoa moderadora chama os CARADURAS (que abrem os olhos) e diz: “Escolham uma pessoa para violar seus direitos”. Na primeira noite, todos os caraduras abrem os olhos e se reconhecem para depois apontar, em silêncio, apenas UMA vítima entre as pessoas jogadoras (ou seja: deve haver consenso entre os caraduras, que não

11

podem debater verbalmente quem querem escolher). Durante a vez dos caraduras, a pessoa jogadora que tem a carta da Testemunha pode espiar se quiser, mas se for pega, é ela que é eliminada no lugar da vítima original. Os caraduras voltam a dormir após escolherem sua vítima.

7. (Todas as noites) A pessoa moderadora chama a MÉDICA (que abre os olhos) e então diz: “Doutora, essa pessoa será vítima da violência dos Caraduras (e aponta para a vítima escolhida pelos Caraduras). Você deseja mantê-la a salvo?”. Para confirmar, em silêncio, a médica faz o sinal de joinha, com o polegar para cima. Se entender que a pessoa está além de suas possibilidades de salvação, faz o sinal com o polegar na horizontal. Essa habilidade pode ser usada apenas uma vez durante todo o jogo. Após seu uso, a médica não será mais chamada.
8. (Todas as noites) A pessoa moderadora chama a JUÍZA (que abre os olhos) e então diz: “Meritíssima, você quer decretar a prisão preventiva de alguém?”. Caso aceite, a Juíza aponta para uma pessoa jogadora e faz o sinal com o polegar para baixo. A pessoa que joga com a juíza volta a dormir

12

e a pessoa moderadora só revela os resultados pela manhã. Essa habilidade pode ser usada apenas uma vez durante todo o jogo. Após seu uso, a juíza não será mais chamada.

9. (Após o fim de cada noite) A pessoa moderadora fala: “AMANHECEU NA CIDADE” e todos e todas abrem os olhos. A pessoa moderadora revela quem foi eliminado(a) pelos caraduras (e/ou pela prisão preventiva). Essas pessoas jogadoras mostram suas cartas e saem do jogo. Sejam quais forem seus personagens, as pessoas jogadoras eliminadas NÃO poderão se comunicar com as demais em qualquer circunstância. Se a pessoa jogadora eliminada for a POLICIAL, ela escolhe alguém para denunciar e ser imediatamente eliminada do jogo. Assim, a policial e a pessoa escolhida saem do jogo.

10. Inicia-se a votação. As pessoas jogadoras, depois de debater e argumentar quem acreditam ser os caraduras, devem escolher uma pessoa jogadora que querem afastar da família depois da votação. Os cidadãos tentarão descobrir quem são os caraduras, votando em um deles para ser eliminado. Os caraduras devem blefar e mentir, para tentar ocultar

13

sua identidade e se fingirem de alguma pessoa respeitável da sociedade. A repórter e a testemunha devem ajudar as pessoas, tendo o cuidado de não revelarem suas identidades para os caraduras. A pessoa jogadora com a maior quantidade de votos é denunciada e sai do jogo. Em caso de empate, a pessoa jogadora com a carta de REPRESENTANTE DO POVO desempata.

11. A pessoa moderadora então fala novamente: “É NOITE NA CIDADE”, todas as pessoas jogadoras restantes voltam a dormir e fecham os olhos (todas as pessoas jogadoras que já foram eliminadas podem olhar, mas não se comunicar em voz alta, para não estragar o jogo). O jogo volta a acontecer como descrito a partir do passo 3.

#### OBSERVAÇÕES

Esse é um jogo de dedução social, em que as pessoas jogadoras precisam ser bastante atentas e sagazes. As personagens representadas na carta são arquétipos presentes na sociedade que podem ser trabalhados de forma a mapear a realidade dos estudantes. Por exemplo: Que problemas da vida

14

real podem impactar - ou efetivamente impactaram - a vida de mulheres que você conhece? Qual o papel das personagens da rede de apoio? Como recorrer a cada uma das personagens, em situações reais? Você pode ainda representar essas configurações diferentes aumentando ou removendo algumas cartas, ou quem sabe criando novas cartas com seus estudantes!

#### CRÉDITOS CONCEITOS E REGAS

Claudinea Costa Santos Almeida  
Daniel de Sant’anna Martins  
Jacqueline da Cruz  
Wainer Vieira Junior

#### ILUSTRAÇÃO Wainer Vieira Junior

#### MENTORIA DE GAME DESIGN, LAYOUT E DIAGRAMAÇÃO

D+1 Design & Jogos.

#### PRODUÇÃO

Cinema Nosso

15

Regras adaptadas e inspiradas no jogo “Werewolves of Miller’s Hollow” de Philippe des Pallières e Hervé Marly.

#### GINGA INOVAR PARA TRANSFORMAR

##### COORDENAÇÃO

##### GERAL

Mercia Britto

##### COORDENAÇÃO DE

##### PROJETO

Gabriela Gonçalves

##### GESTÃO

##### INSTITUCIONAL

Natália Capano

##### ANALISTA DE

##### PROJETOS

Isabel Rodrigues

##### EDUCADORES

Daniel de Sant’anna

Martins

Denisson Gonçalves

16

#### EQUIPE CINEMA NOSSO

Alex Nascimento

Amanda Vianna

Beatriz Nóbrega

Gabriela Gonçalves

Isabel Rodrigues

João Tavares

Julia Toranzo

Lais Muniz

Lenise Cardoso

Marcela Pizzolatto

Mercia Britto

Natalia Capano

Paula Germano

Pedro Henrique

Rafaela Baia

Sarah Nery

Saulo Sillos

Thalyta Helena

Tiana do Espírito Santo

Realização



Patrocínio



GOVERNO DO ESTADO  
RIO DE JANEIRO  
SEM TEMPO A PERDER



PETROBRAS

GOVERNO FEDERAL



UNIÃO E RECONSTRUÇÃO