As Tias Moiras

Introdução

“Ai, tia, o que faço da minha vida?”

Desde as Moiras do Destino que fiavam a sua vida até as bruxas de Macbeth, passando pelas tias de Herculano em Toda Nudez será castigada de Nelson Rodrigues, a figura de velhas senhoras que ao mesmo tempo que aconselham, preveem o futuro e nos amaldiçoam estão espalhadas pela nossa cultura. Cheia de sabedorias, poder e malícia, elas se tornam proprietárias das nossas narrativas e de nossos destinos.

Tias Moiras é um jogo narrativo para de 3 a 5 jogadores que simula a intervenção de tias maléficas num problema de um de seus sobrinhos. Cada um dos jogadores representará uma das tias lutando pelo controle da narrativa e por estar certa sobre a conclusão fatídica da história do sobrinho ou sobrinha. Como toda tia maléfica, o seu objetivo é estar certa e não a felicidade de seus sobrinhos.

O que você precisa para jogar?

“Tia, ainda tem lasanha na geladeira?”

Cada jogador irá precisar de algo com o que e sobre o que escrever, podendo ser papel, lápis e caneta; ou um celular, um tablet ou um computador. E para a resolução dos diferentes tipos de conflito será necessário um baralho (sem os coringas e as cartas 2 de todos os naipes) ou um ou mais dados de seis faces; e um relógio ou cronômetro.

Objetivo do Jogo

“Bem que você disse, tia!”

O Objetivo de cada jogador é conseguir inserir na história um elemento, um acontecimento, e que a conclusão da história se aproxime ao máximo do que imaginou. Porém não é um jogo propriamente competitivo e não há contagem de pontos. Os jogadores ao final da história irão discutir, provavelmente sem conclusão, quem estava mais certo sobre a história. Exatamente como fazem tias maléficas.

Set up do Jogo

“Tia, já botei a mesa!”

Antes de iniciar o jogo, cada um dos jogadores receberá 3 pontos (que poderão ser representados por doces, moedas, botões ou qualquer outra coisa que sirva como marcador) e escreverá em segredo um elemento (que pode ser desde uma cor até um conceito filosófico), um acontecimento (um pedaço de história) e como imaginam que a história irá ser resolvida tragicamente no final (morte, internação, separação, vício em drogas, desaparecimento ou qualquer outro tipo de tragédia).

Essas informações só serão reveladas ao final do jogo.

Andamento do Jogo

"Já tá na hora da janta, tia?"

O jogo é dividido em fases que detalham aspectos específicos sobre a narrativa:

1. Quem é o sobrinho ou a sobrinha com o problema - Nessa fase as tias irão definir as seguintes detalhes da sobrinha ou do sobrinho sobre o/a qual contarão a história. Serão 4 tipos de detalhes, definidos em 4 rodadas:

    1. características pessoais (aparência, etnia, local de nascimento, idade, gênero, orientação sexual, etc);
    2. elementos da sua história de vida (profissão, educação, fatos relevantes, etc);
    3. uma qualidade ou característica positiva;
    4. um defeito ou característica (muuuuito) negativa.

Em cada uma dessas subfases os jogadores irão escrever o detalhe em segredo e apresentar ao mesmo tempo. Em um jogo presencial mostrarão o que escreveram e depois lerão o que foi escrito. Em um jogo remoto, escreverão num chat e enviarão as suas mensagens ao mesmo tempo.

Caso não haja conflito entre os detalhes, todos os detalhes farão parte da histórias. Caso haja conflito, iremos para a resolução de conflitos (ver Resolução de Conflitos).

Cada jogadora irá ganhar um ponto (que pode ser representado por doces, moedas, botões ou qualquer outra coisa que sirva como marcador) por detalhe sugerido por ela que entrar na história,

Carla, Martha e Rubens estão jogando Tias Moiras. Na primeira subfase, escrevem em segredo as características pessoais do/a sobrinho/a. Carla escreve que "nasceu no Uruguai", Martha que "tem uma enorme barba", e Rubens diz que é "uma bela mulher".

Ao revelarem descobrem que há um possível conflito entre Rubens e Martha. Como não há conflito com Carla, ela já pega um ponto. Rubens e Martha sorteiam o tipo de conflito e tiram Negociação onde deverão chegar num ponto de equilíbrio que contemple as duas opções. Em menos de um minuto decidem que a sobrinha uruguaia era uma bela mulher barbada de um circo mambembe. Como chegaram num acordo, Martha e Rubens ganham um ponto cada um.

2. Qual é o problema que ele ou ela tem

Nessa fase, os jogadores irão escrever em segredo qual o problema que o sobrinho ou sobrinha descrita na fase anterior está vivenciando. Como na fase anterior essa informação será revelada simultaneamente. Se não houver conflitos entre os problemas, os jogadores terão um minuto para compor os problemas num só texto. Caso haja conflito, seguirão as regras de resolução de conflitos.

Todos os jogadores receberão um ponto se seu problema for incluído na história.

Carla, Martha e Rubens escrevem em segredo a sua proposta de problema. Carla escreve "alcoolismo", Martha, "fugitiva da justiça", e Rubens crava em "não sabe dirigir".

Ao revelarem fica claro que os problemas não se conversam. Em acordo decidem que um dia dirigindo bêbada a sobrinha atropelou uma pessoa e agora foge da polícia. Como chegaram num acordo, todos ganham um ponto cada um.

3. Os conselhos dados pelas tias e o escolhido a ser seguido

Dado o problema, cada uma das tias irá escrever o (péssimo) conselho que irá resolver a questão ou, melhor, levar a vida da sobrinha à ruína. Aqui não há chance de composição e, para a escolha do conselho que será seguido, serão usadas as regras de litígio (ver resolução de conflitos).

Apenas a jogadora ganhadora terá seu conselho incluído na história e ganhará 2 pontos.

Carla, Martha e Rubens definem secretamente o conselho para a sobrinha. Carla escreve que "ela precisa raspar a barba para fugir da justiça", Martha que "ela deve buscar a família da vítima e secretamente ajudá-la", e Rubens diz que é "Ela deve se entregar e arcar com as consequências de seus atos".

Nesse caso não há possibilidade de composição e todos partem para o Litígio. Carla aposta na sorte e não coloca nenhum ponto na disputa, Martha e Rubens gastam cada um dois pontos e todos rolam os dados. Carla tira 6, Martha 1 e Rubens 3. Somando os pontos gastos, os resultados finais são Carla, 6 pontos, Martha, 3 (1+2) e Rubens, 5 (3+2). Carla é a vencedora, ganha dois pontos e o conselho a ser seguido pela sobrinha é "raspar a barba para fugir da justiça",

4. O que aconteceu depois

Agora as tias, começando por aquela cujo o conselho foi excluído irão começar a narrar o que aconteceu com o sobrinho após seguir o conselho.

Cada tia terá 30 segundos de fala e passará sua vez para a próxima à esquerda. Para falar cada tia irá pagar um ponto. Os pontos também poderão ser usados para as seguintes ações extras:

- 1 ponto

    - Pular a vez da fala de outra tia
    - Corrigir em parte a fala da tia anterior
- 2 pontos
    - Tomar a vez da fala de outra tia
    - Apagar a fala da tia anterior
- 3 pontos
    - Reiniciar a história ignorando tudo o que já foi dito.

Pontos perdidos por fala apagada ou tomada de vez não são devolvidos.

Cada tia poderá continuar a falar enquanto tiver pontos para gastar. Cada ponto dá 30 segundos de fala.

Carla, Martha e Rubens se digladiam contando as agruras pelas quais passam a sobrinha após raspar a sua barba.

Carla, como tem mais pontos, espera até acabarem os pontos das outras tias, usa seus pontos para reiniciar a história e conta a trágica história da sobrinha que, após raspar a barba descobriu que era igual a pessoa que atropelou, tendo se tornado responsável pela morte da irmã que nunca conheceu, e fura seus olhos como Édipo,

5. Fim da história

A história será finalizada pela tia que tiver o último ponto a gastar.

Resolução de conflitos

"Desculpa, tia, não foi por querer..."

Nas duas primeiras fases do jogo, como apontado anteriormente, as tias irão escrever informações sobre a sobrinha e seu problema. Após escritas em segredo, elas serão lidas e confrontadas. Após a leitura poderemos ter informações conflitantes. Quando isso ocorrer, um dos jogadores irá jogar um dado de seis faces, ou tirar uma carta do baralho, e sortear uma das 3 diferentes formas de resolução de conflito a ser seguida. A sua resolução poderá dar pontos aos jogadores que poderão ser usados em conflitos posteriores como descrito a seguir.

Resolução	Resultado no dado	Resultado Barulho
Negociação	1 ou 2	Carta de figura
Mediação	3 ou 4	Carta par
Litígio	5 ou 6	Carta Ímpar

Formas de resolução de conflito:

1. Negociação

   Se tiraram no dado 1 ou 2 no dado ou uma carta de figura (valete, rei, dama ou ás) a forma de resolução de conflito deverá ser Negociação. Nesse caso, as tias com história conflitantes deverão em um minuto explicitar quais eram as suas intenções com a informação que sugeriram e definir dentre as opções qual será a correta de forma a contemplar os dois interesses. Caso entrem num acordo em um minuto, essa nova informação será incluída na história e

as envolvidas ganham um ponto cada. Caso não consigam resolver a questão em um minuto, a informação de ambas é excluída da história e nenhuma ganha pontos.

2. Mediação

Se tiraram no dado 3 ou 4 ou uma carta par a forma de resolução de conflito deverá ser Mediação. Nesse caso, as tias com história conflitantes deverão em um minuto criar uma outra opção que não contemple as suas opções anteriores. Caso consigam definir essa nova informação em um minuto, ela será incluída na história e as envolvidas ganham um ponto cada. Caso não consigam resolver a questão em um minuto, a informação de ambas é excluída da história e nenhuma ganha pontos.

3. Litígio

Se tiraram no dado 5 ou 6 ou uma carta ímpar a forma de resolução de conflito deverá ser Litígio. Nesse caso, as tias com história conflitantes irão combater para definir qual informação fica na história. Após a leitura de todas as informações, e uma delas abre mão espontaneamente da sua informação antes da outra, ela ganha dois pontos, e sua informação é retirada da história ficando apenas a da outra tia, que ganha um ponto.

Caso não haja desistência elas irão jogar um dado ou sortear uma carta para decidir qual informação ficará. Elas poderão usar pontos para aumentar suas chances de ganhar. No dado cada ponto irá somar mais um no seu resultado e no baralho mais três. Para fins desse jogo, o valete vale 11, a dama, 12, o rei, 13 e o ás, 14.

No caso de empate os pontos são devolvidos e a rodada é realizada até termos uma ganhadora.

A informação ganhadora fica na história e a jogadora que a sugeriu leva um ponto. A outra não leva nada.

No caso de Litígio para a definição do conselho, uma das tias pode desistir do seu conselho e ganhar os dois pontos, mas as demais irão precisarão competir.

Fim de Jogo

“Tia, essa novela já acabou?”

Quando a história terminar, cada uma das tias irá revelar o elemento, o acontecimento e o fim esperado para a história que escreveram no início e poderão discutir, sem necessidade de conclusão, qual delas estava mais certa.

Ao final Carla, Martha e Rubens revelam os pontos que definido secretamente no início do jogo para incluir na história. Carla escolheu “irmão secreto”, “surpresa familiar” e “termina cega”. Martha, “vermelho”, “vergonha pública” e “acaba falida”. Rubens “fobias”, “doença terminal” e “morte acidental”.

Aparentemente Carla, até por ter zerado a história alheia, conseguiu incluir todos os seus itens, mas as outras irão argumentar que sua memória não está tão boa assim e a história não aconteceu bem daquele jeito. Mas isso é papo sobre outro sobrinho.

Não há vencedoras claras, mas quem perdeu foi mesmo o sobrinho que seguiu seus conselhos ruins.

Imagens Usadas

"The Witches from Macbeth" by seriykotik1970 is marked under CC PDM 1.0. To view the terms, visit https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/

"Women Weaving Silk Cloth" by Kitagawa Utamaro is marked under CC0 1.0. To view the terms, visit https://creativecommons.org/licenses/cc0/1.0/

"Volpini Suite: Old Women of Arles (Les Vieilles Filles [Arles])" by Paul Gauguin (French, 1848-1903) is marked under CC0 1.0. To view the terms, visit https://creativecommons.org/licenses/cc0/1.0/