

- Lembre-se que você também pode ir de um aposento a outro sem jogar o dado, utilizando as passagens secretas.

Dicas!

- Você pode blefar e atrapalhar as investigações dos outros detetives, sugerindo cartas que estão com você mesmo.
- Se você desconfiar que outro jogador está perto da solução, você pode afastá-lo do local do crime dizendo no seu palpite que ele é o suspeito. Assim, o peão dele terá que ir para o aposento em que você fez o palpite.

ANOTE TUDO SOBRE SUA INVESTIGAÇÃO.

No seu bloco de notas você tem escrito todos os personagens, armas e locais da cidade. À medida que for descobrindo quem NÃO está envolvido com o crime, ou seja, cada palpite que você der e alguém tiver uma carta, você marca no bloco. No final, quando você não tiver marcado apenas um personagem, uma arma e um local do crime, esta poderá ser a solução do crime.

Atenção! Caso você seja um bom detetive, você pode descobrir quem é o assassino antes de eliminar todos os suspeitos no seu bloco de notas. Arrisque, dê seus palpites.

RESOLVENDO O CRIME.

Ao descobrir quem é o assassino, com que arma e onde ele matou o Sr. Fortuna, faça sua acusação. Mas **ATENÇÃO**, cada jogador só poderá fazer uma acusação e apenas na sua vez de jogar.

No momento da acusação você abre o envelope e olha as cartas, não deixando que NINGUÉM mais veja essas cartas. Se sua acusação estiver errada coloque as cartas novamente no envelope sem que ninguém veja e você estará fora do jogo. Mas se ela estiver correta, você ganhou o jogo e provou que é um grande DETETIVE!

REGRA OPCIONAL: JOGO RÁPIDO.

Se você deseja fazer um jogo mais rápido faça o seguinte:

- 1- Remova do jogo as cartas do COVEIRO e do ADVOGADO e os peões correspondentes.
- 2- Remova as cartas de duas armas quaisquer e suas respectivas peças.
- 3- A PRAÇA torna-se campo neutro e NÃO pode ser acessado. A carta PRAÇA deverá ser retirada.
- 4- Marque no bloco de notas de todos os jogadores as cartas que foram removidas do jogo. As cartas removidas NÃO podem ser utilizadas na acusação.
- 5- Prossiga o jogo normalmente.

Nesta opção de jogo, pode-se jogar com no máximo 6 jogadores.

**BAIXE GRATUITAMENTE O APP PARA
RECEBER AS DICAS DAS TESTEMUNHAS.**



JOGOS



DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E - AO MESMO TEMPO - VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA

Para 3 a 8 jogadores a partir de 8 anos de idade.

CONTÉM: Tabuleiro, 27 cartas (11 de locais do crime, 8 de personagens e 8 de armas), 8 peões, 8 armas, bloco de anotações, envelope, dado e manual de instruções.

PREPARANDO O JOGO

1) Coloque os peões que representam os suspeitos no tabuleiro, seguindo a sequência da tabela abaixo:

PERSONAGENS (SUSPEITOS)	COR DO PEÃO	LOCAL DE INÍCIO DO PEÃO
SARGENTO Bigode	AMARELO	PREFEITURA
FLORISTA Dona Branca	BRANCO	FLORICULTURA
CHEF DE COZINHA Tony Gourmet	MARROM	RESTAURANTE
MORDOMO James	AZUL	MANSÃO
MÉDICA Dona Violeta	ROSA	HOSPITAL
DANÇARINA Srta. Rosa	VERMELHO	BOATE
COVEIRO Sérgio Soturno	PRETO	CEMITÉRIO
ADVOGADO Sr. Marinho	VERDE	PRAÇA

Mesmo que haja menos de 8 jogadores, coloque todos os peões nas casas indicadas, pois qualquer um deles pode ser o culpado. Depois disso cada jogador escolhe um peão e recebe uma folha do bloco de notas.

2) Separe as cartas em três montes: armas, locais e suspeitos. Embaralhe cada monte separadamente e, sem ninguém olhar, retire uma carta de cada monte e as coloque no envelope Super Secreto. Estas cartas representam o assassino, a arma que utilizou e o local do crime. Não deixe que ninguém veja as cartas do envelope até que o crime seja resolvido.

3) Junte todas as cartas, embaralhe-as e distribua para os jogadores, dando uma de cada vez para cada um. Conforme o número de jogadores, alguns terão mais cartas que outros.

A INVESTIGAÇÃO COMEÇA.

O primeiro a jogar será o jogador à esquerda de quem escolheu o Sr. Marinho, seguido pelo jogador à esquerda e assim por diante. Desta forma, o Sr. Marinho, será sempre o último a jogar, pois este peão inicia o jogo na Praça, que está no centro do tabuleiro.

Caso ninguém tenha escolhido o Sr. Marinho, disputar no dado quem será o primeiro a jogar. Quem tirar o maior número será o primeiro a jogar, seguido pelo jogador à esquerda.

Na sua vez, cada jogador deve lançar o dado e andar com o peão o mesmo número de espaços sorteados em direção a um local de sua escolha.

O primeiro lugar a ser visitado no tabuleiro não pode ser o local onde o jogador iniciou o jogo.

Como andar com o seu peão?

1- De acordo com a cor do seu peão, você terá que sair de um dos locais.

2- Na mesma jogada você pode andar para frente, para trás e para os lados, menos voltar ao espaço de onde saiu. Atenção: Os peões não podem se movimentar na diagonal!

3- Se houver outro peão no caminho do seu, desvie usando espaços nas laterais. Dois peões não podem ocupar o mesmo espaço.

4- Quando chegar ao local escolhido, você deve entrar e, na mesma jogada, dar um palpite.

Lembretes:

- Você só pode entrar no aposento se não houver outro peão no espaço da porta. No entanto, dentro do aposento, pode haver mais de um peão.

- Não é preciso tirar um número exato no dado para entrar no local desejado, caso você precise tirar 1 e acabe tirando 6, você pode entrar no local e dar o seu palpite normalmente. O palpite deve ser dado na mesma rodada.

Pontos do tabuleiro!

▶ “Seta branca” – As setas brancas indicam as entradas dos locais.

As setas indicam as passagens secretas, que permitem os jogadores irem a outra parte do tabuleiro. Prefeitura, estação de trem, mansão e hospital são locais que têm passagens secretas. Cada jogador pode utilizar estas passagens apenas três vezes durante o jogo!

INVESTIGANDO O CRIME.

Estando no possível local do crime você deve dar seu palpite, tentando adivinhar quem é o assassino e com que arma ele matou o Sr. Carlos Fortuna, sendo que o local será sempre aquele em que você estiver.

Exemplo: Você está na Floricultura.

Palpite: “Acho que foi o Mordomo James, com a pá, na floricultura.”

Ao mesmo tempo que você dá o palpite, coloque o peão do suspeito e a arma no aposento. No caso, o peão do Mordomo James e a pá, na floricultura.

Ao dar seu palpite sobre o crime, o jogador que estiver à sua esquerda deve olhar as cartas e ver se tem alguma carta referente ao palpite feito. Se tiver ele deve mostrar apenas uma das cartas que tiver (mesmo que tenha mais de uma). Anote no bloco de notas a carta mostrada. Isto significa que aquele local, crime ou suspeito mostrado não está envolvido com o crime.

Se o jogador à sua esquerda não tiver nenhuma carta, o primeiro jogador à esquerda que tiver alguma carta deverá mostrar pra você.

Atenção! Sempre que tiver alguma carta que prove a falsidade do crime você deve mostrá-la. Caso contrário você atrapalhará o jogo e será desclassificado! As cartas do jogador desclassificado devem ser redistribuídas entre os outros jogadores.

O peão que foi colocado em um aposento por causa do palpite não volta para o lugar onde estava. E o jogador que está com esse peão pode, na sua vez, dar um palpite no mesmo aposento, sem precisar sair, nem jogar o dado. Se ele não quiser, joga o dado e sai do aposento normalmente.

- Você não pode ficar no mesmo local por duas rodadas seguidas.

- Se você quiser repetir o aposento, tem que sair em uma rodada e voltar na outra.