



## **MANUAL DETETIVE JR BATMAN**

### **QUAIS VILÕES ESTÃO ATERRORIZANDO GOTHAM CITY?**

Vire seus heróis preferidos como Batman, Robin, Batgirl ou Asa Noturna e percorra o tabuleiro juntando as pistas para descobrir qual dupla de vilões está levando o caos à Gotham!

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

Contém: 01 tabuleiro, 04 peões cartonados, 04 bases plásticas, 01 envelope confidencial, 01 cartela adesiva, 01 dado, 01 bloco de anotações, 12 fichas redondas.

### **PREPARANDO O JOGO**

- 1) Separe as 12 fichas de vilões e misture-as com o verso virado pra cima. Agora pegue duas delas e ponha no envelope confidencial;
- 2) Junte todas as fichas restantes e coloque uma em cada casa, nos espaços indicados no tabuleiro. Sempre com o verso virado para cima;
- 3) Destaque os adesivos e cole no dado;
- 4) Cada um dos jogadores recebe uma folha de anotações;
- 5) Cada jogador escolhe um personagem cartonado e deve colocar em uma base plástica;
- 6) Posicione cada peão em um dos pontos escrito "INÍCIO";
- 7) O jogador mais novo começa a partida. Sendo seguido pelo jogador à sua esquerda, e assim por diante.

### **O JOGO VAI COMEÇAR!**

#### **1. Jogando o dado**

O primeiro jogador deve lançar o dado e seguir as instruções abaixo conforme o que sair no dado:

**A) 1 a 4:** Se sair algum número de 1 a 4, você deve andar o número de casas que saiu;

**B) ESTRELA®:** Se sair o símbolo da ESTRELA®, você pode movimentar o seu peão para qualquer lugar que desejar no tabuleiro;

**C) BATMAN:** Se sair o símbolo do batman no dado, você deve pedir para qualquer outro jogador te falar uma dica que ele tenha anotado em seu

bloco (o jogador pode escolher qualquer uma pra te falar, mesmo que você já tenha anotado a mesma dica).

## 2. Movimentando os personagens

Depois de jogar os dados e seguir as instruções acima, o jogador deve agir de acordo com o sorteado.

Quando tirar um número no dado você pode andar para qualquer sentido quiser. Para entrar em qualquer local, você deve tirar o número exato ou maior do que o suficiente para chegar à entrada (símbolo batman de cor verde). Ao entrar em cada local, você deve desvirar a ficha redonda e fazer a anotação no seu bloco sobre o que viu.

A saída do local é sempre pelo símbolo do batman de cor azul.

Caso você pare em uma casa que já tem outro jogador, você deve sussurrar para ele o vilão que deseja descobrir. Se ele tiver riscado em seu próprio bloco, deve fazer um sinal de positivo, caso contrário deve fazer sinal de negativo.

Atenção: se você parar na casa com outro jogador não deve desvirar a ficha que está no local.

**ANOTE TUDO SOBRE SUA INVESTIGAÇÃO:** Use seu bloco de notas para anotar tudo que for descobrindo ao longo do jogo, vá riscando os vilões que já tiver encontrado e também os locais que já tiver visitado para não esquecer depois.

## DESVENDANDO O MISTÉRIO

O jogador só poderá fazer uma acusação no início de sua jogada, antes de jogar o dado deve dizer que vai fazer uma acusação.

Para fazer a acusação, o jogador deve escrever o nome dos dois suspeitos em um pedaço de papel (ou no celular se desejar) e olhar as duas fichas que estão dentro do envelope confidencial.

Se acertar, ele deve revelar os nomes escritos no papel e mostrar as duas fichas do envelope para todos os jogadores. Parabéns ao melhor detetive do jogo!

Se errar, ele deve dizer apenas que errou e sair do jogo, sem mostrar seu palpite e seu bloco de anotação. Os outros jogadores continuam a partida normalmente até que alguém desvende o mistério!

BATMAN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS © & ™ DC COMICS. (S17)



**VISITE O NOSSO SITE!**

[WWW.ESTRELA.COM.BR](http://WWW.ESTRELA.COM.BR)