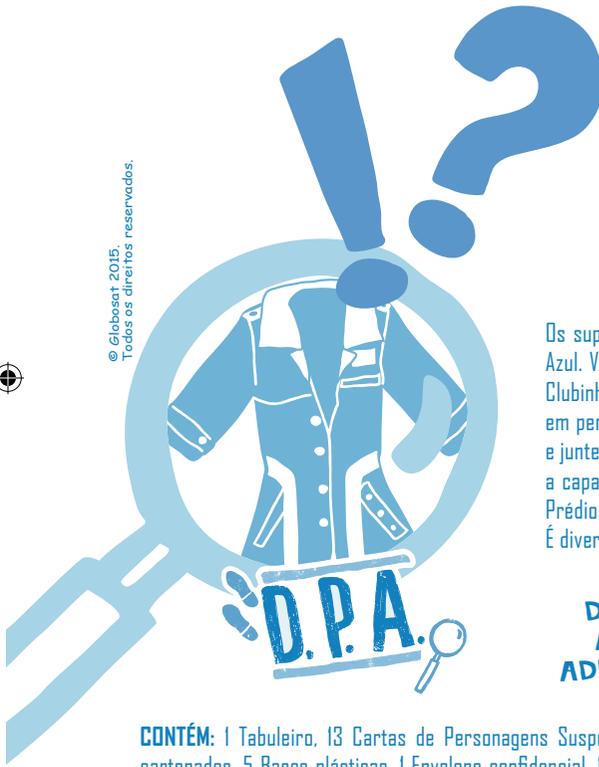




DETETIVE JR

MANUAL DE INSTRUÇÕES

© Globosat 2015.
Todos os direitos reservados.



QUEM PEGOU AS CAPAS DOS DETETIVES DO PRÉDIO AZUL?

Os suspeitos são os vilões que aterrorizam os Detetives do Prédio Azul. Você pode pedir informações ao Severino ou ir sozinho até o Clubinho Secreto tentar desvendar esse mistério. Mas, nem pense em perguntar ao Sherlock se ele viu quem foi! Use sua imaginação e junte as pistas! Vence quem descobrir primeiro quem é que pegou a capa do trio Tom, Mila e Capim! Vamos lá, ajude os Detetives do Prédio Azul a descobrirem quem está por trás disso! É diversão garantida!

**DICA
AOS
ADULTOS**

LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR
COM ATENÇÃO E, AO MESMO
TEMPO, VÁ JOGANDO COM A
CRIANÇA.

CONTÉM: 1 Tabuleiro, 13 Cartas de Personagens Suspeitos, 4 Cartas "Caldeirão", 4 Peões plásticos, 5 Peões cartonados, 5 Bases plásticas, 1 Envelope confidencial, 1 Cartela adesiva, 1 Dado, 1 Bloco de anotações, 13 Fichas redondas, 4 Linguetas e 1 Manual de instruções.

PREPARANDO O JOGO

1) Separe as cartas "Caldeirão" e, em seguida, embaralhe as outras cartas com os personagens sem que ninguém veja. Insira as linguetas no envelope de acordo com as imagens dos personagens, de modo que elas possam ser movimentadas para revelar as características da carta secreta.

2) Retire uma das cartas embaralhadas e coloque no envelope secreto, de modo que o símbolo fique na posição das linguetas. O verso da carta deve estar virado para o mesmo lado do verso do envelope.

ATENÇÃO!

Nenhum dos jogadores deve saber quem é o personagem da carta que é colocada no envelope secreto, nem mesmo o jogador que a colocar no envelope.

- 3) Distribua as outras cartas igualmente entre todos os jogadores, dependendo do número de jogadores, pode ser que um deles fique com uma carta a mais, tudo bem, isso não afetará no jogo. Em seguida, cada jogador deve receber uma carta "Caldeirão".
- 4) Embaralhe as fichas de efeito especial (redondas) com as faces voltadas para baixo e coloque uma em cada casa, nos espaços indicados no tabuleiro.
- 5) Coloque cada personagem em seu espaço. Seguindo a sequência abaixo:



TOM
SALA DA LEOCÁDIA



MILA
CASA DA MILA



CAPIM
CLUBINHO SECRETO



SEVERINO
BIBLIOTECA



SHERLOCK
QUARTO DE
EMPREGADOS

- 6) Cada um dos jogadores recebe uma folha de anotações com o nome de todos os personagens suspeitos para preencher com as pistas recolhidas durante o jogo.
- 7) Cada jogador escolhe 1 (um) peão plástico, e todos começam do Elevador.
- 8) O jogador mais novo inicia a partida, sendo seguido pelo jogador à sua esquerda, e assim por diante.
- 9) Destaque os adesivos e cole no dado.

O JOGO VAI COMEÇAR!

1. Jogando o dado

O primeiro jogador deve lançar o dado, e seguir as instruções abaixo conforme a imagem que aparecer no dado:

A) SHERLOCK: Se sair no dado o Sherlock, você deve movimentá-lo para uma casa vizinha que esteja vazia, caso todas estejam ocupadas, ele fica onde está, pois, na casa onde ele estiver, ninguém mais pode entrar.

B) DPA: Quando aparecer no dado o símbolo DPA, você deve movimentar um dos personagens para uma casa vizinha. Esses personagens podem ter a presença de companheiros nas casas. Relembrando, os personagens são: Tom, Mila, Capim e Severino.

C) CORES: Caso seja sorteada uma das cores (vermelha, azul ou verde), o peão plástico do jogador deve se movimentar pelo caminho da mesma cor que saiu no dado. Caso o caminho esteja bloqueado ou não seja possível percorrê-lo, o jogador passa a vez.

D) ESTRELA: O peão plástico pode movimentar-se uma vez por qualquer caminho possível, inclusive pelo caminho amarelo!

2. Movimentando os peões e os personagens

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

A) Se movimentar o peão para uma casa que esteja vazia: o jogador deve virar a ficha de "efeitos especiais" daquela casa e seguir suas instruções, conforme a tabela de poder especial das fichas (ver mais adiante neste manual). Uma vez virada para cima, a ficha não deve mais ser desvirada. A ficha só pode ser virada e utilizada pelo jogador que esteja sozinho em uma das casas.

B) Se o peão for para uma casa onde esteja um dos 4 (quatro) personagens (Tom, Mila, Capim e Severino): o jogador poderá olhar secretamente a lingueta deste personagem no envelope secreto. Atenção: no envelope, cada lingueta corresponde a um personagem – abra somente a do personagem que está na casa onde você moveu o peão.

Observação: Veja a dica e faça a anotação na folha de suspeitos.

Dica: O jogador também pode movimentar o personagem para a casa onde está, sendo assim, também poderá abrir a lingueta no envelope!

C) Se for para uma casa onde esteja o peão de outro jogador: o jogador pode pedir ao adversário que, secretamente, mostre-lhe uma carta com uma determinada característica do suspeito (se é do sexo masculino ou feminino, nível de perigo, boca aberta ou boca fechada, número de casos confirmados).

Se o jogador que foi questionado tiver uma ou mais cartas com a característica escolhida, ele deve passar uma delas (à sua escolha, se for mais de uma) ao jogador que fez o pedido. Se não tiver, deve mostrar a carta "Caldeirão". Depois de olhar a carta e fazer as anotações, o jogador deve devolvê-la, sem deixar que ninguém veja. A rodada continua.

Observações: Caso haja mais de uma ação possível dentro da casa, o jogador deve escolher apenas uma delas. Ou pedir uma carta a outro jogador, ou pegar a dica de um dos personagens. O poder especial das fichas só pode ser utilizado no caso do jogador cair em uma casa que esteja vazia, sem nenhum personagem ou peão.

Exemplo: Se um jogador cair em uma casa onde esteja um peão adversário, um personagem e uma ficha de efeito especial já desvirada, ele não pode fazer uso dessa ficha, mas pode pedir informação para o personagem ou para outro jogador. Para utilizar o poder da ficha, o jogador deve estar sozinho na casa, sem nenhum personagem cartonado ou peão.

ANOTE TUDO SOBRE SUA INVESTIGAÇÃO: Nas cartas de personagens, existem 4 (quatro) quadradinhos que mostram as características do personagem:



Está de boca aberta ou boca fechada? Se a imagem que aparecer no primeiro quadrado for uma boca aberta, o personagem tem a boca deste modo. Se aparecer uma boca fechada, o personagem tem a boca fechada.



Qual o nível de perigo do personagem? Se a imagem que aparecer no segundo quadrado for uma caveira normal, o personagem tem nível baixo de perigo. Mas, se a imagem que aparecer for uma caveira com olhos vermelhos, cuidado! Pois o personagem é muito perigoso.



É do sexo masculino ou feminino? O terceiro item mostra se o personagem é do sexo masculino ou feminino. O símbolo de cor azul significa masculino e o de cor rosa significa feminino!



Quantos casos foram confirmados? O último item indica quantos casos tinham sido confirmados no passado com cada um dos suspeitos. Caso já tenha sido confirmado, um caso estará escrito 1x (uma vez) ou 2x (duas vezes).

Atenção! O número de casos não aumenta a cada partida, mesmo que o personagem seja culpado em uma das rodadas.

Quando você pegar a carta de um dos jogadores, você elimina-o dos suspeitos. Não risque em cima do personagem, pois você utilizará essa tabela em outros jogos. Risque apenas as características ao lado dele na folha de notas.

Se coletar a informação com um dos personagens, a característica que for encontrada é do criminoso. Ou seja, elimine de sua tabela todos os jogadores que não tiverem aquela característica. Essa é a melhor forma de desvendar

o crime. No seu bloco de notas, você deve escrever as dicas recebidas, seja por meio dos personagens ou de outros jogadores. Você deve eliminar os personagens que você tiver visto a carta (em sua mão ou na de seus adversários). A dica recebida pelo envelope secreto indica uma característica que o ladrão possui. Cada bloco permite jogar por 3 (três) vezes. Utilize apenas uma coluna por jogo.

PODER ESPECIAL DAS FICHAS: As fichas que forem desviradas no tabuleiro possuem características especiais.



Peça ao jogador com o peão roxo para lhe mostrar uma carta.



Peça ao jogador com o peão vermelho para lhe mostrar uma carta.



Peça ao jogador com o peão verde para lhe mostrar uma carta.



Peça ao jogador com o peão azul para lhe mostrar uma carta.



Peça a qualquer jogador para lhe mostrar uma carta.



Jogue novamente



Nada acontece



Tom: mova o Tom para uma região vizinha.



Mila: mova a Mila para uma região vizinha.



Capim: mova o Capim para uma região vizinha.



Severino: mova o Severino para uma região vizinha.



Sherlock: mova o Sherlock para uma região vizinha.

Atenção! Caso a ficha virada possuir cor correspondente a um peão que está fora do jogo, nada acontece.

FIM DO JOGO

Quando um jogador acreditar conhecer a identidade de quem pegou as capas, deve escrever o nome do personagem suspeito em um pedaço de papel e olhar a carta escondida no envelope confidencial.

Se acertar, ele deve revelar o nome escrito no papel e mostrar a carta do envelope aos outros jogadores. Parabéns ao melhor detetive do jogo!

Se errar, ele deve dizer apenas que errou e retirar-se do jogo, sem mostrar o seu palpite. As cartas deste jogador devem ser distribuídas igualmente entre os demais jogadores. Estes prosseguem com a partida, até que alguém finalmente desvende o mistério!



VISITE NOSSO SITE!
www.ESTRELA.com.br

© Globosat 2015.
Todos os direitos reservados.