

REGRAS - PARTE 1

COMO JOGAR

Objetivo do Jogo: Vence o primeiro jogador que descobrir quem (Suspeito), como (Arma) e onde (Lugar) foi cometido o crime.

Há dois tipos de cartas no jogo:

-Cartas Evidências - cartas com fundo preto e possuem faixa EVIDÊNCIA na frente.

-Cartas Investigação - cartas com borda branca.

Também podem ser identificadas pelos seus respectivos versos.

Para ambos os tipos de cartas, há três grupos de cartas: Suspeitos, Armas e Lugares.

Cartas Evidências

Há 15 Cartas Evidências no jogo e três tipos (6 Suspeitos, 5 Armas e 4 Lugares).

Separar em três montes por tipo de carta, e embaralhe separadamente. Então retire uma carta de cada monte e deixe no centro

CONTINUA NO VERSO ➔

REGRAS - PARTE 2

da mesa virado para baixo. Essas três cartas são a Solução do Crime que todos os jogadores devem descobrir para vencer o jogo, sendo um Suspeito, uma Arma e um Lugar.

As 12 cartas que restaram são unidas e embaralhadas, e distribuídas igualmente entre os jogadores.

Essas são as cartas que os jogadores devem mostrar quando receberem uma pergunta do crime e tiverem a carta pedida.

Cartas Investigação

Todos os jogadores começam com as mesmas 15 Cartas Investigação nas suas mãos:

-6 Suspeitos (Mr. King, Ms. Queen, John King, Rose Queen, Mordomo Pierre e Cozinheira Sonia)

-5 Armas (Veneno, Revólver, Faca, Soqueira e Bastão de Baseball)

-4 Lugares (Quarto, Banheiro, Sala de Jantar e Sala de Estar)

Separar e distribua igualmente as mesmas

CONTINUA NA CARTA REGRAS - PARTE 3

REGRAS - PARTE 3

15 Cartas Investigação para cada jogador. Essas cartas são as possibilidades do crime que os jogadores devem eliminar de suas mãos. Para eliminá-las, comece baixando sobre a mesa as cartas correspondentes as Cartas Evidências que você recebeu na sua mão, sempre virado para baixo para que os demais jogadores não vejam. **ATENÇÃO**, as Cartas Investigação que devem ser baixadas e não as Cartas Evidências!

OBSERVAÇÃO: todos os jogadores começam a partida com 15 Cartas Investigação mais as Cartas Evidências.

Os jogadores deverão fazer perguntas para descobrir quais as Cartas Evidências que os outros jogadores possuem, e ir eliminando de suas mãos as Cartas Investigação correspondentes, viradas para baixo, até que reste somente uma Carta Investigação de cada tipo (Suspeito, Arma e Lugar) nas suas mãos. Essas que, se o jogador investigou corretamente, deverão ser a Solução do Crime, que estão

CONTINUA NO VERSO ➔

REGRAS - PARTE 4

viradas para baixo no centro da mesa.

Perguntando

Um jogador por vez, irá fazer uma pergunta por turno. Deve olhar para suas Cartas Investigação com a intenção de baixá-las, e perguntar sobre duas cartas que não podem ser do mesmo tipo. Por exemplo: Foi com o Revólver (Arma) no Quarto (Lugar).

O primeiro jogador a sua esquerda deve mostrar somente ao jogador que pediu, caso tenha uma das Cartas Evidências perguntadas. Caso ele tenha as duas cartas perguntadas, deve mostrar somente uma e qual desejar.

O jogo só vai funcionar se os jogadores forem corretos, mostrando as Cartas Evidências, quando perguntadas. Caso não mostrem, o jogo não irá funcionar.

Caso não possua nenhuma das cartas perguntadas, a pergunta segue para o próximo jogador a esquerda até que um jogador tenha uma das cartas perguntadas para mostrar ao jogador que pediu.

CONTINUA NA CARTA REGRAS - PARTE 5

REGRAS - PARTE 5

Caso nenhum jogador tenha as cartas perguntadas, quer dizer que as cartas são a solução do crime no centro da mesa ou o próprio jogador que perguntou está blefando. Quando isso acontece, os demais jogadores vão prestar atenção, e podem perceber que as cartas perguntadas são a solução do crime também, porém, não podem confirmar, pois quem perguntou pode estar blefando e ter nas suas mãos as Cartas Evidências que pediu.

Após um jogador mostrar uma Carta Evidência ao jogador que fez a pergunta ou nenhum jogador ter uma das cartas perguntadas, a rodada termina, e começa uma nova com o jogador a esquerda fazendo sua pergunta.

O jogo segue, com os jogadores fazendo perguntas, uma vez por turno, e baixando as Cartas Investigação, até que acreditam ter descoberto a Solução do Crime para poder fazer a acusação em voz alta.

CONTINUA NO VERSO ➔

REGRAS - PARTE 6

Acusando

Quando um jogador acreditar que descobriu a Solução do Crime, poderá, em qualquer momento do jogo, falar em voz alta o Suspeito, a Arma e o Lugar que acredita ser a solução. Porém, cada jogador só pode fazer uma acusação durante o jogo.

O jogador que faz a acusação deve olhar as cartas viradas para baixo no centro da mesa, sem que os outros jogadores vejam. Se sua acusação estiver certa, deve mostrar as cartas Solução do Crime para que todos os jogadores vejam que está certo, e então venceu o jogo.

Caso erre, o jogador perde o jogo e deve continuar na partida apenas para mostrar suas Cartas Evidências quando um jogador perguntar de uma carta que possui. As cartas Solução do Crime retornam para o centro da mesa viradas para baixo sem que os demais jogadores vejam para que possam continuar jogando até que alguém acerte a Solução do Crime.