
MEGACORPIN GAMES
CONVIDADOS INDESEJADOS 2
Os Casos Berwick
ACROSS THE BOARD

CRÉDITOS
Versão 02 (Dezembro 2023)

Um jogo original por MEGACORPIN GAMES
Desenvolvido na Espanha

Autores
Paz Navarro Moreno
Rodrigo Gonzalo García

Arte e Design gráfico
Samuel Gonzalo García
Laura Medina Solera

Desenvolvimento e Playtesting
Paloma Gonzalo Aliste
Javier Mayans Arrabal
Diego Aguado Hernández
Jorge Gonzalo Rodríguez

Tradução para o inglês
Cristóbal Morales Capita
Emily Gendrolis

Edição Brasileira
Tradução: Maurício Torselli
Revisão: Diego Borges e Marcos Franco
Design Gráfico: Marcelo Groo

Fabricado na China por
STARRY GAME MANUFACTURING

Gostaríamos de agradecer todos os apoiadores que financiaram a primeira edição deste jogo em 2023. Esta investigação não poderia ter começado sem vocês.





ÍNDICE

Introdução	**p. 4**
Descrição do Jogo	**p. 5**
Componentes do Jogo	**p. 6**
Objetivo do Jogo	**p. 12**
Preparação do Jogo	**p. 12**
Orquestrando os Crimes	**p. 14**
Sequência da Rodada	**p. 18**
Fases da Investigação	**p. 18**
Investigação	**p. 19**
Fase de Resolução	**p. 23**
Qual a penalidade por errar uma tentativa de resolução?	**p. 23**



No intervalo de apenas uma semana, as irmãs Berwick foram encontradas mortas em seus quartos... e todos os sinais apontam para dois homicídios!

Primeiro foi Beatrice, assassinada durante uma festa em sua mansão. Sete dias depois veio a morte de Berenice, depois de reunir os mesmos seis convidados indesejados que sua irmã convidou. Será que ela não aprendeu nada com o destino do Sr. Walton e ousou perseguir pessoalmente o assassino de sua irmã?

A polícia se provou incapaz de achar os culpados e agora corre o risco de encarar o tribunal da opinião pública. Por isso o inspetor chefe pediu desesperadamente a ajuda de dois dos mais renomados investigadores na ativa. Obviamente você é um deles. O outro é a pessoa que você está pensando agora, aquele que tem sido o seu rival por anos.

Dois assassinatos aconteceram em cenas quase idênticas, submetidos a circunstâncias indistinguíveis, com os mesmos suspeitos e duas vítimas que eram farinha do mesmo saco. Agora é hora de achar os culpados e buscar justiça, mas talvez seja a melhor oportunidade de decidir, de uma vez por todas, quem é o melhor detetive.

O desafio é claro: cada um de vocês receberá um dos casos e quem resolver primeiro ganha. Você vai se contentar com o segundo lugar?

DESCRIÇÃO DO JOGO

Convidados Indesejados 2: Os Casos Berwick é um jogo de dados, mistério e dedução que lhe oferece o desafio não só de resolver o homicídio de uma das irmãs Berwick... mas também de orquestrar o assassinato da outra. Em cada um dos casos você terá papéis diferentes.

Em um caso você será o mentor intelectual que ORQUESTRA o assassinato de uma das irmãs,

no outro, você será o investigador que tenta RESOLVER o assassinato da outra irmã.



O primeiro investigador a responder a estas questões corretamente:

QUEM matou Beatrice/Berenice Berwick?

POR QUE fizeram isso?

COMO acabaram com sua vida?

vence o jogo.

2 JOGADORES | 14+ | 30'-40'

COMPONENTES DO JOGO

Este manual.
3 dados de investigação.
6 cartas de suspeito.
1 bloco de folhas de acompanhamento (dupla face).
1 tabuleiro de investigação (dupla face).
2 escudos de jogador para evitar "olhares indesejados".
60 cartas de jogo, divididas em dois conjuntos, um para cada caso.





Imagem 1: *cartas de suspeito.*

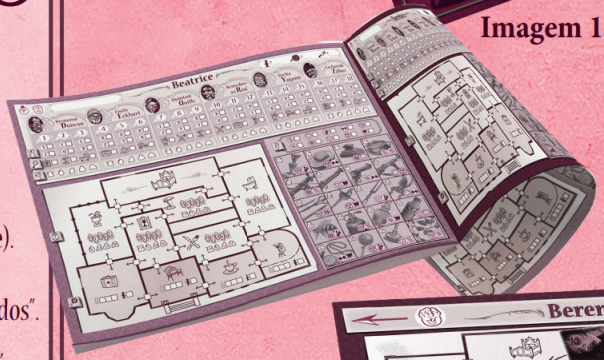


Imagem 2: *bloco de folhas de acompanhamento (dupla face).*

Imagem 3: *tabuleiro de investigação (dupla face).*

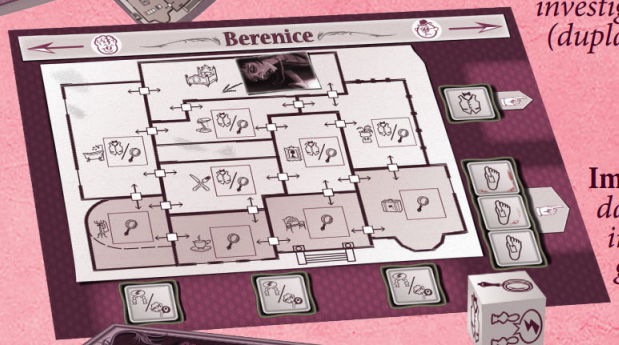


Imagem 4: *dados de investigação.*





Cada ***dado de investigação*** tem as seguintes faces:



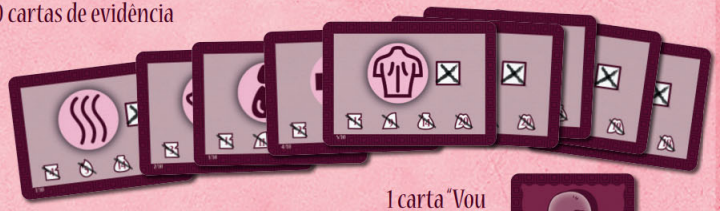
- perícia
- evidências
- testemunhos
- interrogatórios
- empregados
- empregados



Imagem 5: *escudos para evitar "olhares indesejados".*

Imagem 6: *cartas do caso* ***Berenice***

10 cartas de evidência



18 cartas de conexão



1 carta "Vou continuar investigando"



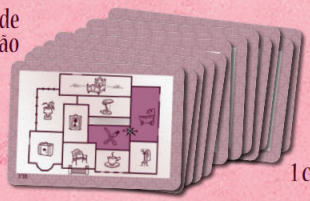
1 carta "Vou solucionar"

Imagem 7: *cartas do caso* ***Beatrice***

10 cartas de evidência



18 cartas de conexão



1 carta "Vou continuar investigando"



1 carta "Vou solucionar"

Imagens 8 e 9: *folha de acompanhamento*

Cada lado da folha de acompanhamento de **Convidados Indesejados 2: Os Casos Berwick** representa um dos casos de assassinato das irmãs Berwick: Beatrice e Berenice.

Ambos os casos possuem os mesmos elementos, exceto a planta da mansão, em que uma é a imagem espelhada da outra. Vamos olhar um dos dois lados em detalhe.

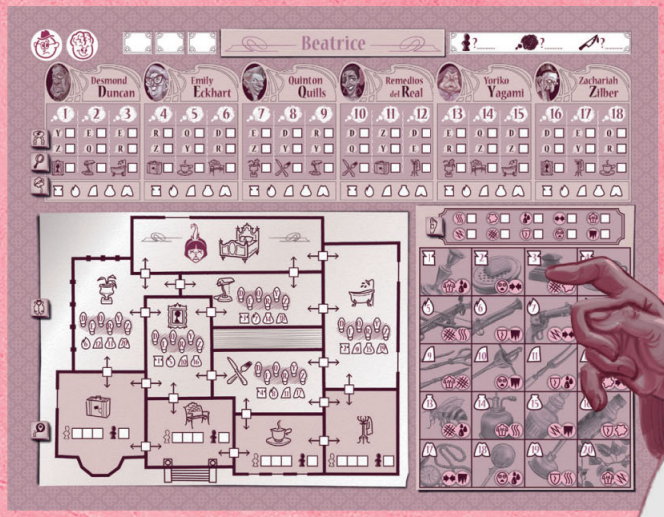


Imagem 8: lado do caso Beatrice

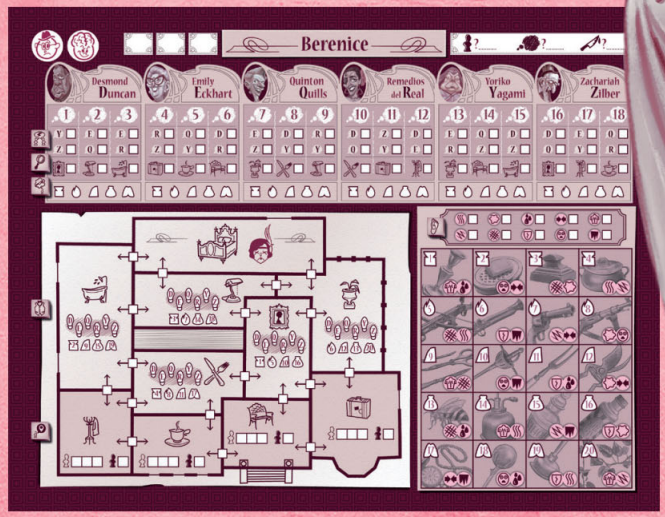


Imagem 9: lado do caso Berenice



Área dos papéis para marcar seu papel neste caso: ***mentor intelectual*** ou ***investigador***.

Estes espaços são para marcar suas tentativas incorretas de resolver o caso.

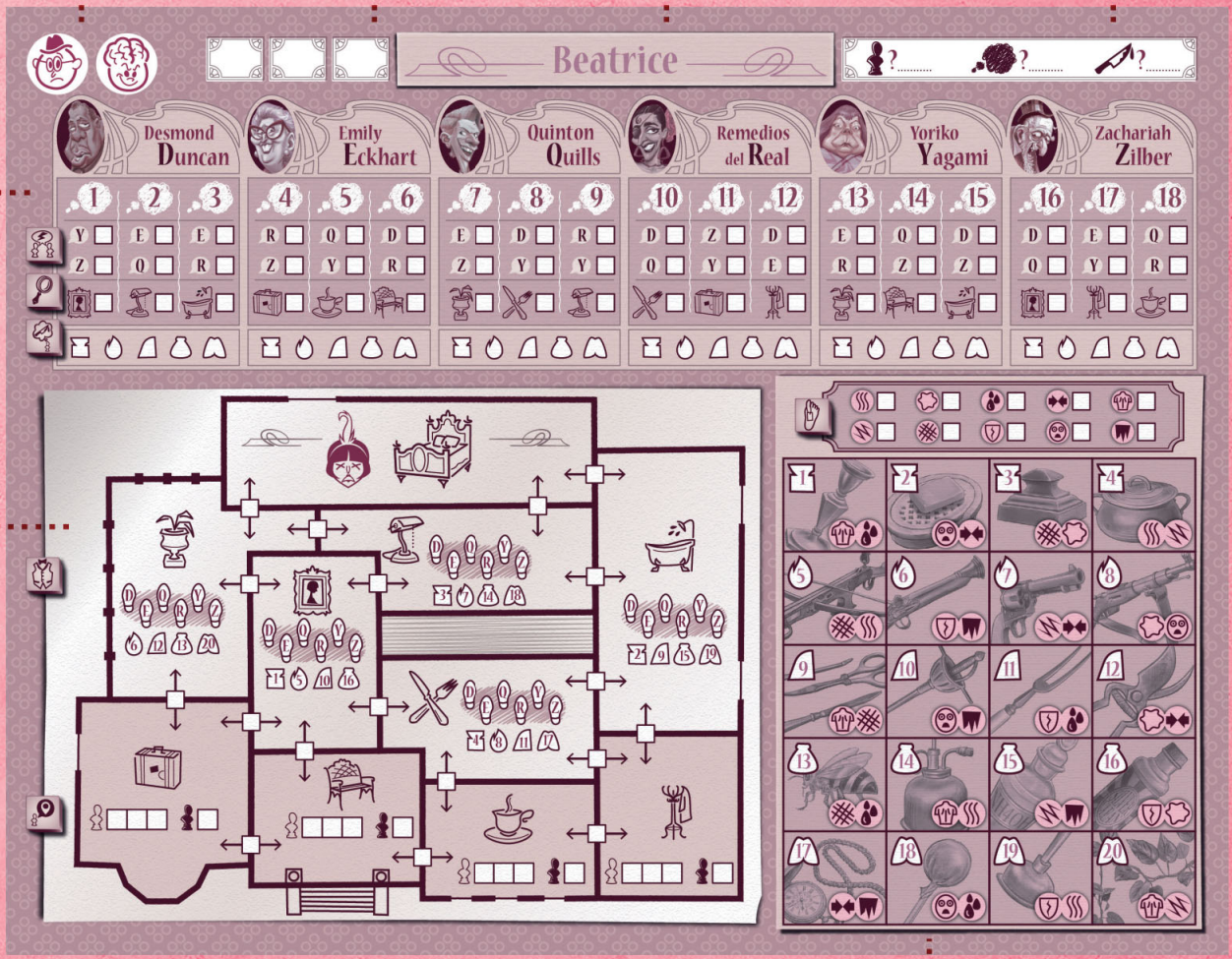
O cabeçalho indica a que ***caso*** este lado da folha corresponde.

Área da Solução para escrever a solução do caso: assassino, motivo e arma.

Área dos suspeitos para registrar informações sobre seus motivos e tipos favoritos de armas.

Mapa da mansão para anotar a informação fornecida pelos empregados e os aposentos utilizados nos álibis dos suspeitos.

Área da perícia para registrar a informação referente à arma do crime.





Área dos Suspeitos



Número de Identificação do Motivo.

O símbolo com números indica os possíveis ***motivos*** do suspeito para assassinar as irmãs Berwick.

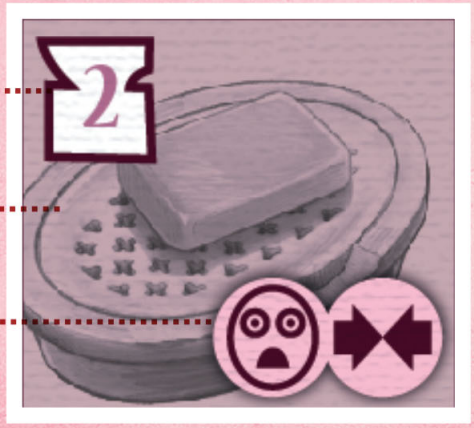
Estes são os espaços de ***evidências***. Eles indicam se a evidência associada ao motivo foi ou não encontrada. A evidência do motivo #10 pode ser encontrada na sala de jantar.

Nome do convidado.

Estes são os espaços dos ***testemunhos***. Eles indicam se testemunhos associados com um motivo foram feitos ou não. Por exemplo, Desmond Duncan poderia testemunhar contra Remedios del Real declarando que ela tinha o motivo #12 para cometer o crime.

Estes são os espaços de ***tipos de arma favoritos***. Eles indicam os tipos de arma favoritos dos suspeitos (o único tipo que eles usariam se tivessem cometido o assassinato).

Área de Perícia



Tipo de arma e número de identificação

Ilustração da arma

Estas são as ***evidências*** que a arma deixa no cadáver quando utilizada.

Evidências

- Cheiros fortes
- Queimaduras
- Sangramento intenso
- Cianose ou hematomas
- Substância oleosa
- Feridas defensivas
- Sinais de luta
- Riso Sardônico
- Ataque pelas costas
- Roupas rasgadas

Tipos de Armas

- Contundentes
- Armas de Fogo
- Perfurocortantes
- Venenos
- Asfixiantes

Mapa da Mansão

Cada ***aposento*** tem um símbolo diferente associado a ele.

Aposento da cena do crime

Quarto

Aposentos de passagem

Estufa

Galeria

Sala de jantar

Estúdio

Banheiro

Aposentos iniciais

Quarto de hóspedes

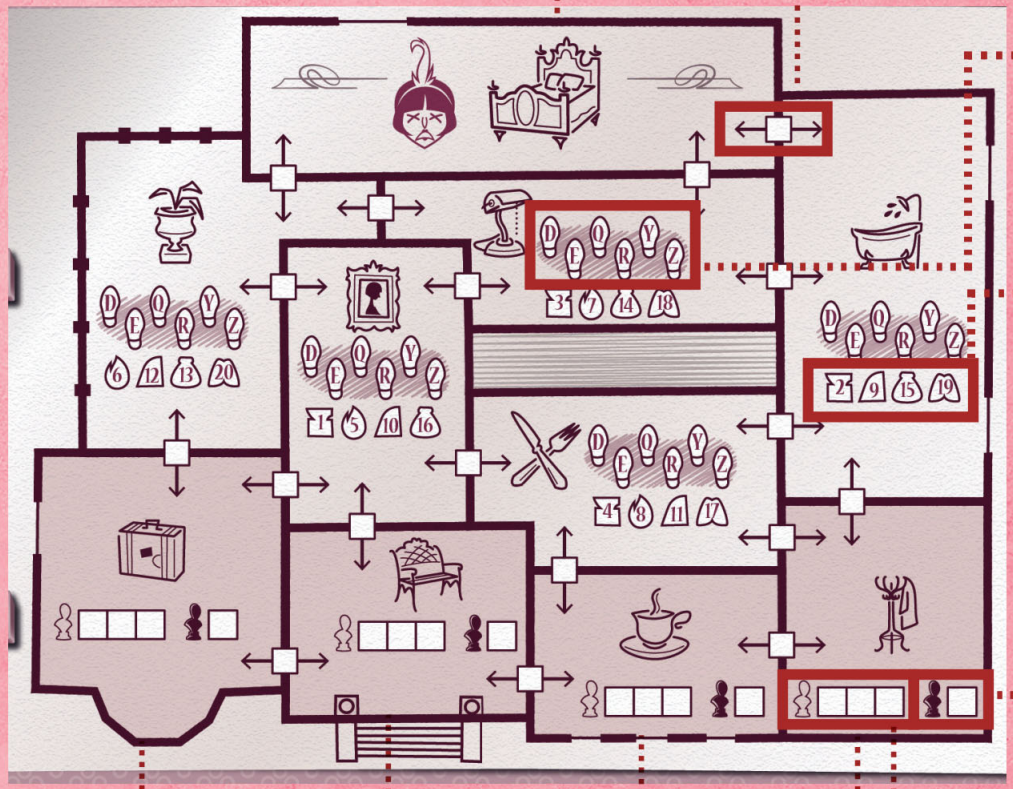
Varanda

Sala de chá

Vestíbulo

O ***quarto*** é a ***Cena do crime***, o aposento onde Beatrice e Berenice foram assassinadas.

Estas ***conexões*** são ***possíveis caminhos*** que o assassino pode ter percorrido para passar de um aposento a outro.



Estas ***pegadas*** com as iniciais dos suspeitos são riscadas durante o jogo para marcar que o suspeito ***não passou*** por aquele aposento. Elas só estão presentes nos aposentos de passagem.

Estes números representam as ***armas*** encontradas no aposento. Para identificá-las, veja a ***Área de Perícia***.

O ***aposento de álibi*** de um suspeito é o local que ele diz estar no momento do crime. Para o assassino, é o local de onde ele começa a jornada até o quarto.

Este é o ***espaço de álibi do assassino***. Quando orquestrar o crime, é aqui que você escreve a inicial do assassino para identificar o seu aposento de álibi.

Estes são os aposentos iniciais. São os únicos que os suspeitos podem apontar como seus ***aposentos de álibi***.

Estes são os ***espaços de álibi dos suspeitos***. Durante a investigação, é onde você anotará as iniciais dos suspeitos que alegam estarem neste aposento no momento do crime.

OBJETIVO DO JOGO



O objetivo do jogo é solucionar o assassinato orquestrado pelo seu oponente antes que ele resolva o que você orquestrou para ele. A solução deve responder corretamente as seguintes perguntas:

QUEM matou Beatrice/ Berenice Berwick?

QUAL FOI O MOTIVO?

QUE ARMA foi usada para dar fim à sua vida?

PREPARAÇÃO DO JOGO

Sentem-se um de frente para o outro. Para cada caso, defina um papel para cada jogador.

Se você é o ***investigador*** para o ***caso Beatrice***, seu rival será o ***mentor intelectual***

Para o ***caso Berenice*** os papéis se invertem: você será o ***mentor intelectual*** e ele será o ***investigador***.

Coloque o tabuleiro de investigação entre vocês, com o lado do caso Beatrice para cima. As setas devem apontar corretamente para cada jogador de acordo com seus papéis.

Deixe as cartas de suspeito próximas ao tabuleiro de investigação. Cada jogador pega um escudo e uma folha de acompanhamento. Vocês também precisarão de lápis para anotar.

Virem suas folhas de acompanhamento para ***o lado em que cada um é o investigador***.

Na área dos papéis, ***circule o investigador***.

Pegue as cartas "Vou solucionar" e "Vou continuar investigando" correspondentes aos seus casos.

Vire a folha para o outro lado e circule o mentor intelectual na área dos papéis deste lado da folha.

Neste lado você irá orquestrar o crime que seu rival tentará solucionar. Sua vitória dependerá das suas habilidades de dedução e também do quão bem você elaborou o desafio do seu rival.

Pegue as cartas de evidência e de conexão correspondentes a cada um de seus casos.

Que comece o jogo!

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DO JOGO

Bia e Tom jogarão uma partida de ***Convidados Indesejados 2: Os Casos Berwick***.

A primeira coisa que devem fazer é definir os papéis para cada caso da seguinte forma:

No caso Beatrice, Bia será a ***Investigadora*** e Tom o ***mentor intelectual***.

Desta forma, no caso Berenice, Tom será o ***Investigador*** e Bia a ***mentora intelectual***.

A Área dos Papéis das folhas de acompanhamento ficará assim:

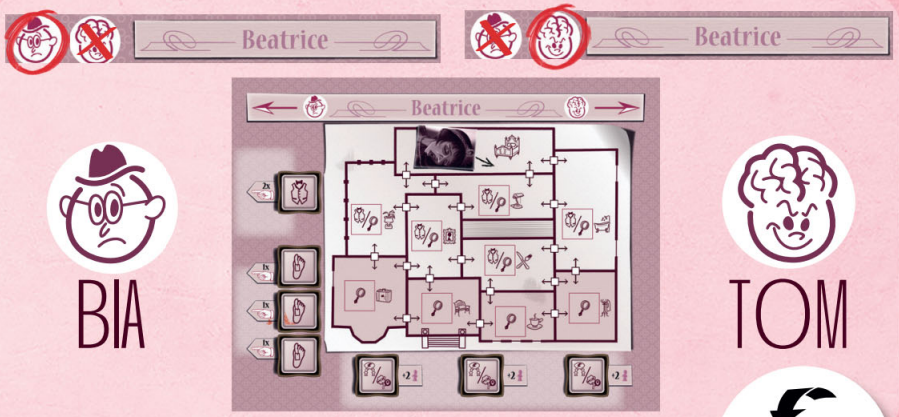
BIA



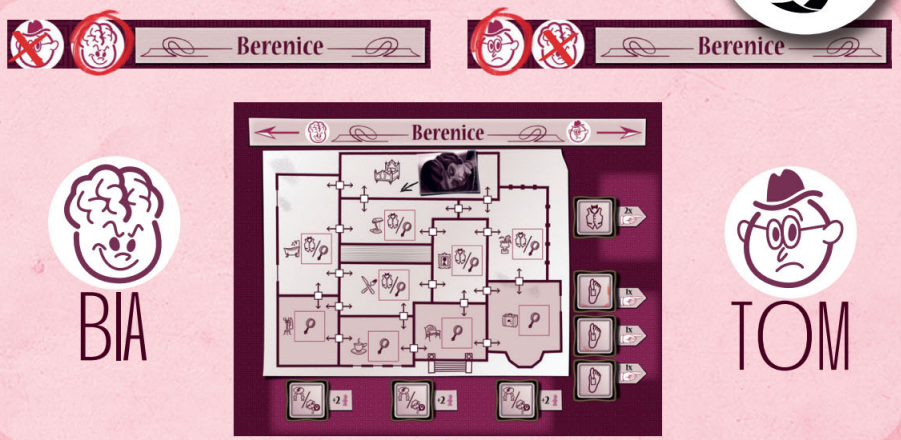
TOM



O tabuleiro de investigação é colocado entre eles, com o lado do caso Beatrice virado para cima, como mostrado abaixo:



No caso Berenice, os papéis são trocados e as folhas e o tabuleiro são virados para o outro lado.





ORQUESTRANDO OS CRIMES

As próximas páginas explicam as 8 etapas que devem ser seguidas para orquestrar o crime que seu rival irá solucionar.

Paralelamente à explicação, veremos como Bia seguiu estas etapas quando elaborou o ***assassinato de Berenice***. Tom terá realizado as mesmas etapas para planejar o ***assassinato de Beatrice***.

1. Escolha um **ASSASSINO** dentre os 6 suspeitos:

D E Q R Y Z

Escreva a inicial no espaço indicado na ***Área de Solução***.

1. Bia escolhe Yoriko Yagami (Y) como a ASSASSINA.



2. Escolha um **MOTIVO DO CRIME** dentre as 3 opções possíveis disponíveis para aquele suspeito.

Utilize uma marca de verificação ✓ para anotar os dois espaços de testemunho e o espaço de evidência que pertencem a este motivo.

2. Os motivos possíveis de Yoriko Yagami são #13, #14 e #15.

Bia escolhe o motivo como o motivo do crime. 15





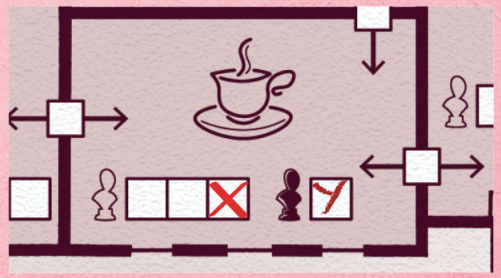
3. Indique um dos aposentos iniciais como o **APOSENTO DE ÁLIBI** do assassino.



Este é o aposento que ele dirá que estava no momento do crime. Escreva a inicial do assassino no ***espaço de álibi do assassino*** deste aposento e marque um 'X' em um dos espaços de álibi dos suspeitos. No máximo, 3 suspeitos podem ser colocados em um mesmo aposento (2 se o assassino alegar estar nele).

3. Bia indica a sala de chá como o aposento de álibi da assassina (Yoriko Yagami (Y)).





4.

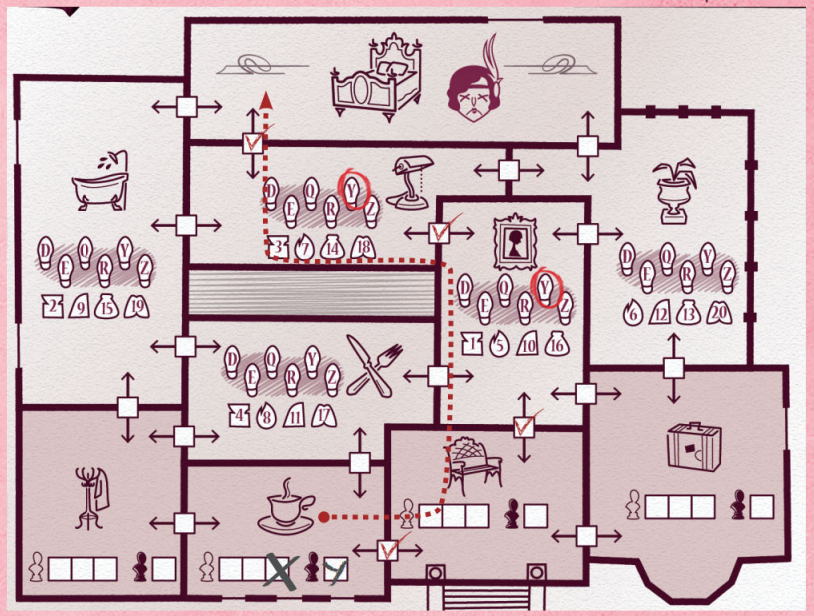
Trace o CAMINHO seguido pelo assassino, começando de seu aposento de álibi e acabando no quarto (a cena do crime). O caminho deve preencher estas condições:

- ***DEVE usar EXATAMENTE 4 conexões.***
- ***NÃO PODE passar duas vezes pelo mesmo aposento.***

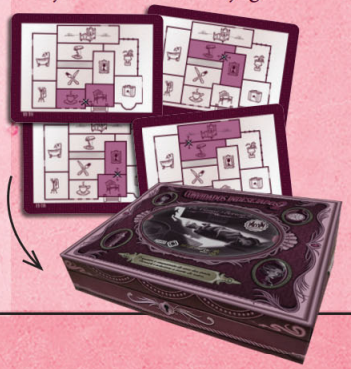
Marque ✓ os espaços das conexões usadas pelo assassino para chegar na cena do crime e circule ◯ suas pegadas nos aposentos de passagem pelos quais percorreu.

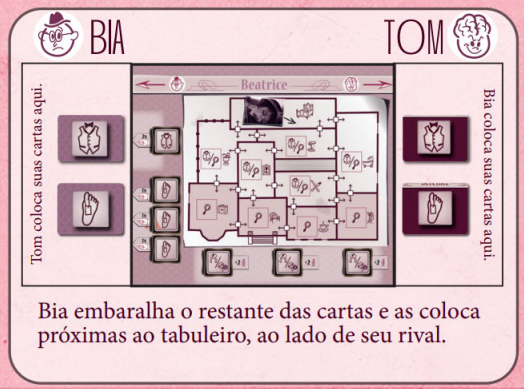
Pegue as ***cartas de conexão*** deste caso e ***retorne à caixa do jogo as 4 cartas (viradas para baixo) correspondentes às conexões utilizadas pelo assassino***. Elas não serão utilizadas nesta partida. Forme um baralho com as cartas restantes e coloque-o, virado para baixo, próximo ao tabuleiro de investigação, do lado do seu rival.

4. Bia traçou o caminho da assassina seguindo as restrições.



O caminho traçado por Bia requer que as seguintes cartas sejam removidas do jogo:





Bia embaralha o restante das cartas e as coloca próximas ao tabuleiro, ao lado de seu rival.

5. Escolha a **ARMA DO CRIME** dentre as disponíveis nos aposentos percorridos pelo assassino em seu caminho para a cena do crime.

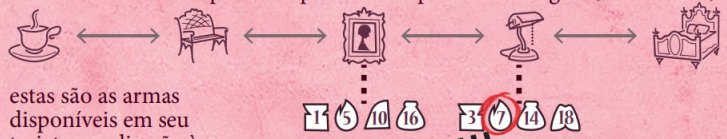
Escreva o número de identificação da arma escolhida no espaço específico na ***Área de Solução***.

Na ***Área de Suspeitos***, no perfil do assassino, marque um ✓ no tipo de arma correspondente como sendo o seu favorito.

Encontre a arma do crime na ***Área de Perícia*** e circule seu número de identificação. Então, faça uma marca de verificação ✓ dentro dos espaços correspondentes às evidências que a arma deixa no cadáver.

Pegue as ***cartas de evidência*** do caso que está orquestrando e ***remova as 2 cartas correspondentes às evidências deixadas pela arma do crime***. Coloque-as viradas para baixo na caixa do jogo. Elas não serão utilizadas nesta partida. Forme um baralho com as cartas restantes e coloque-o, virado para baixo, próximo ao tabuleiro de investigação, do lado do seu rival.

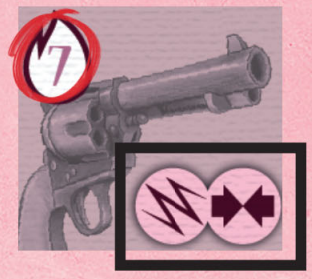
5. Considerando os aposentos percorridos por Yoriko Yagami, a assassina,



estas são as armas disponíveis em seu trajeto em direção à cena do crime:

Bia escolhe o revólver encontrado no Estúdio.







Ela marca o tipo da arma como o favorito de Yoriko em seu perfil na Área de Suspeitos.





Como a arma escolhida por Bia foi o revólver, ela deve remover estas cartas do jogo.



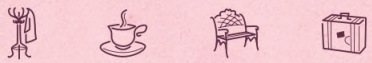


O assassinato foi cometido. Tudo que você tem que fazer agora é seguir as etapas restantes para completar a cena do crime e criar um desafio digno para o seu rival.

6. Adicione pistas falsas para confundir seu rival. Marque ***5 espaços de testemunhos e 3 de evidências*** relacionados a motivos diferentes do motivo real do crime. Se quiser, pode marcar espaços dos outros 2 motivos disponíveis no perfil do assassino.

7. Atribua um tipo favorito de arma a cada um dos outros suspeitos inocentes. Mais de um suspeito pode ter o mesmo tipo favorito de arma (incluindo o assassino).

8. Atribua um aposento inicial a cada um dos suspeitos para indicar onde estavam no momento do crime e escreva suas iniciais em um espaço de álibi vazio.



IMPORTANTE: não é permitido ter mais de 3 suspeitos em um mesmo aposento (2 se o assassino alegar estar nele).

6. Bia marca 8 evidências falsas para confundir Tom. 5 3



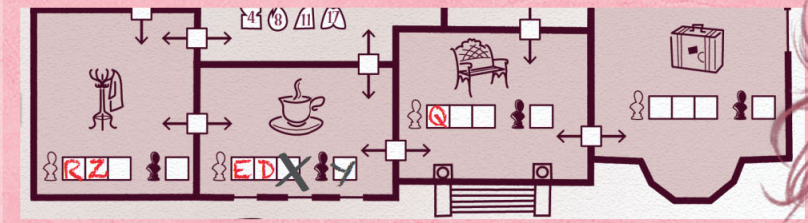
IMPORTANTE: nenhum suspeito, nem mesmo o assassino, pode ter mais de um motivo completamente marcado (2 testemunhos e 1 evidência).

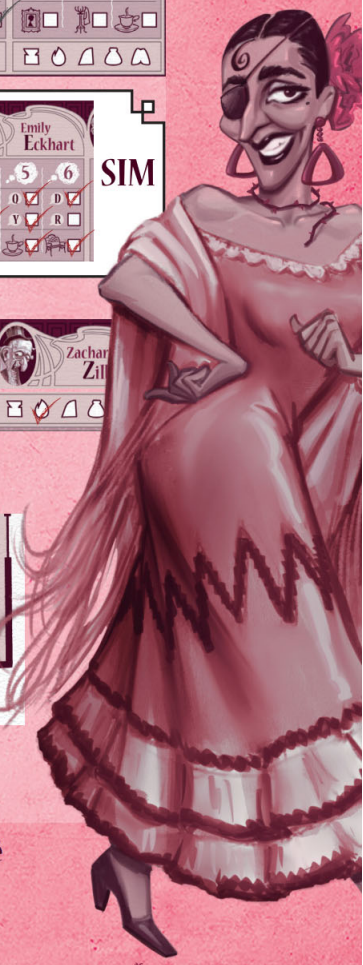


7. Bia atribui um tipo de arma favorito a todos os outros suspeitos inocentes.



8. Bia distribui os suspeitos inocentes entre os 4 aposentos iniciais.





Tudo pronto para começar! Vocês acabaram de orquestrar os assassinatos. Confira se está tudo certo, pois a partir deste momento é ***estritamente proibido fazer qualquer modificação***. Você encontrará uma ajuda resumida destas etapas no escudo do jogador.

IMPORTANTE: assim que terminar de orquestrar o crime, todos os espaços sem uma marca de verificação ✓ são considerados eliminados ✗. Cada jogador coloca a folha com o lado do caso de Beatrice para cima. Vocês estão prontos para começar.

SEQUÊNCIA DA RODADA

Quando ambos os assassinatos tiverem sido planejados, as investigações começam. São jogados um número indeterminado de rodadas, até que um ***investigador*** (ou ambos) resolva o caso. Cada rodada consiste nas seguintes fases:

- ***Fase de investigação do caso Beatrice.***
- ***Fase de investigação do caso Berenice.***
- ***Fase de Solução.***

FASES DA INVESTIGAÇÃO

As fases de investigação para ambos os casos são executadas de forma similar. Em cada fase de investigação, ***o investigador realiza ações enquanto o mentor intelectual fornece informações.*** No início de uma fase de investigação, é ESSENCIAL que o tabuleiro de investigação e as folhas de acompanhamento mostrem o lado do caso investigado. Como ***investigador***, você realiza as seguintes ações:

1. ***Jogue os 3 dados de investigação e, se quiser, reserve aqueles com os resultados que lhe interessam.***

2. ***(Opcional) Jogue novamente todos os dados que não foram reservados. Você só pode fazer isso uma vez.***

3. ***(Opcional) Descarte um dado para modificar como desejar o resultado de um outro dado.***

4. ***Fazer perguntas.***
Com os resultados obtidos nos dados, o ***investigador*** formulará até 3 perguntas. Para isso, ele coloca os dados nos espaços do tabuleiro de investigação que correspondem aos resultados obtidos (veja a seção ***"Investigação"*** mais abaixo).

5. ***Responder perguntas.***
O ***investigador*** escolhe a ordem em que as perguntas serão respondidas e escreve a informação obtida em sua folha de acompanhamento. Ao responder, o ***mentor intelectual*** deve sempre compartilhar informações ***VERDADEIRAS*** sobre o assassinato que orquestrou.

6. ***Vire o tabuleiro de investigação e as folhas de acompanhamento para o outro lado.***
Quando as perguntas tiverem sido respondidas, os dados são removidos e o tabuleiro e as folhas de acompanhamento são virados, prontos para a fase de investigação do outro caso.

1. Bia obteve estes resultados após jogar os dados de investigação e decide reservar um deles:



2. Bia joga novamente os demais dados obtendo estes novos resultados:



3. Bia tem 3 dados disponíveis para utilizar, mas decide descartar um deles para modificar o resultado do outro. Isto a deixa com 2 dados disponíveis.





INVESTIGAÇÃO

Para fazer uma pergunta, o ***investigador*** deve colocar um dado de investigação em um dos espaços do tabuleiro que corresponda ao símbolo obtido no dado. Veremos agora diferentes tipos de perguntas que um ***investigador*** pode formular e como proceder em cada uma delas.

- testemunhos
- evidências
- interrogatórios
- empregados
- perícia



TESTEMUNHOS

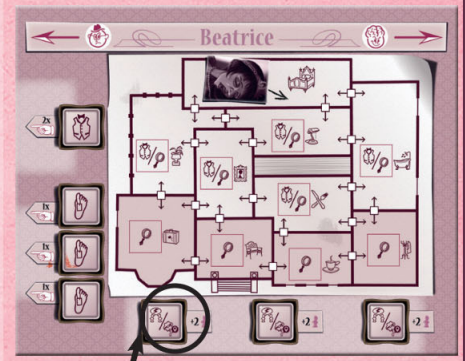
O ***investigador*** , além de colocar o dado em um espaço, pega 2 cartas de suspeito que não tenham sido utilizadas em nenhuma outra pergunta neste turno.

Como são úteis?

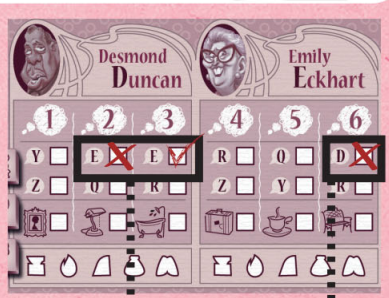
Eles revelam se os suspeitos escolhidos testemunharam um contra o outro referente a qualquer um de seus motivos.

Como proceder?

O ***mentor intelectual*** revelará se os suspeitos escolhidos testemunharam um contra o outro ou não: ou seja, quais dos espaços dos motivos que mostram as iniciais (de um suspeito no outro e vice-versa) possuem marcas de verificação ✓ ou não. Se em um suspeito houver mais de um espaço com a inicial do outro suspeito, o ***mentor intelectual*** é obrigado a revelar a informação em cada um desses espaços.









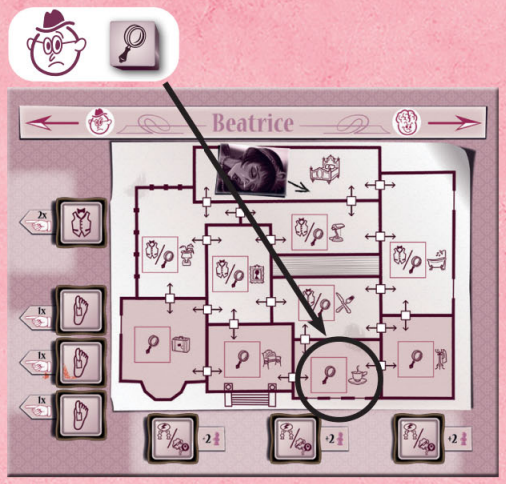
EVIDÊNCIAS

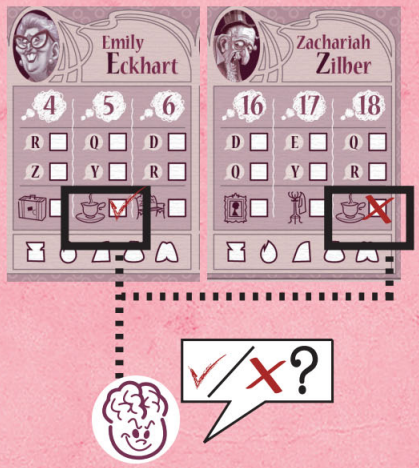
Como são úteis?

Elas revelam se foi encontrada, no aposento escolhido, alguma evidência referente a motivos específicos.

Como proceder?

Depois do ***investigador*** colocar um dado em um aposento, o ***mentor intelectual*** revelará se alguma evidência, referente a quaisquer motivos dos suspeitos, foi ou não encontrada neste local. Em outras palavras, quais espaços de evidência com o ícone correspondente possuem uma marca de verificação ✓ e quais não possuem.





INTERROGATÓRIOS

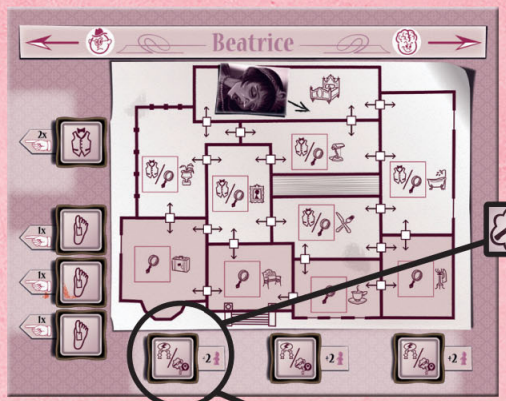
O ***investigador***, além de colocar o dado em um espaço, pega 2 cartas de suspeito que não tenham sido utilizadas em nenhuma outra pergunta neste turno.

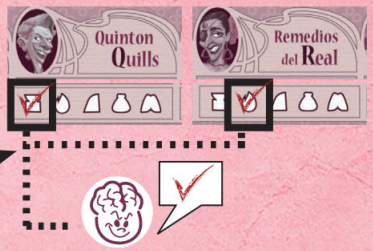
Como são úteis?

Eles revelam o tipo de arma favorito dos suspeitos ou seus aposentos de álibi.

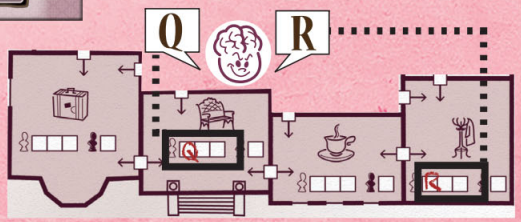
Como proceder?

O ***investigador*** escolhe entre tipo favorito de arma ou aposento de álibi e o ***mentor intelectual*** revela estas informações de ambos os suspeitos.









EMPREGADOS

Como são úteis?

Eles revelam informações de onde os suspeitos estiveram e que caminhos percorreram na mansão.

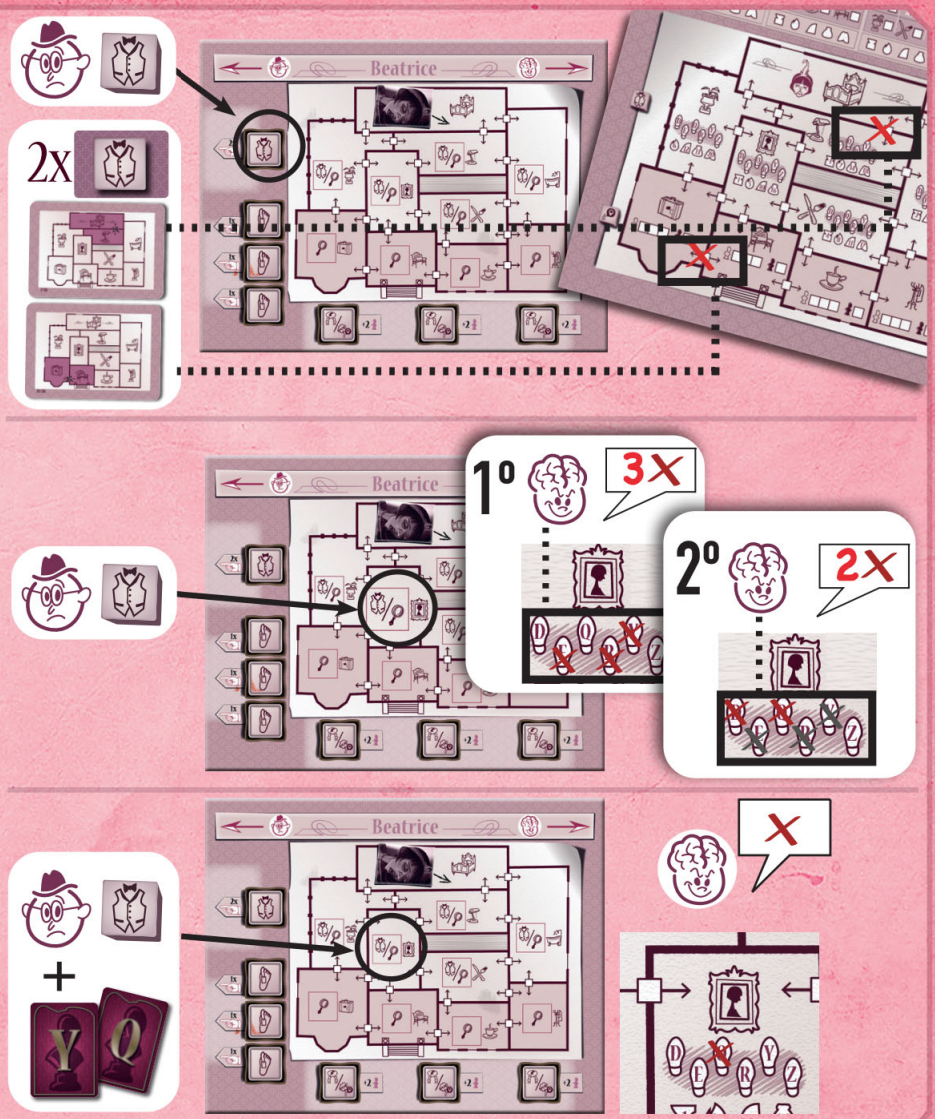
Como proceder?

Depende do espaço em que o ***investigador*** coloca o dado:

- Se o ***investigador*** colocar o dado em espaços de conexão, ele compra 2 do caso que ele está investigando (viradas para baixo) e elimina as conexões correspondentes na folha de acompanhamento.
- Se colocar o dado em um aposento, o ***mentor intelectual*** deve ***revelar os nomes de 3 suspeitos que não passaram por aquele aposento***. A segunda vez que este dado é utilizado num mesmo aposento, o ***mentor intelectual*** revelará os nomes de outros 2 suspeitos que não passaram por aquele aposento. Este dado NÃO PODE ser usado mais de duas vezes em um mesmo aposento.

Regra Opcional:

O ***investigador*** , além de colocar o dado em um espaço, também pode pegar 2 cartas de suspeito que não tenham sido utilizadas em nenhuma outra pergunta neste turno. O ***mentor intelectual*** revelará qual deles não passou por aquele aposento. Cartas de suspeitos que sabidamente não passaram por aquele aposento (devido a informações anteriores) não podem ser usadas.



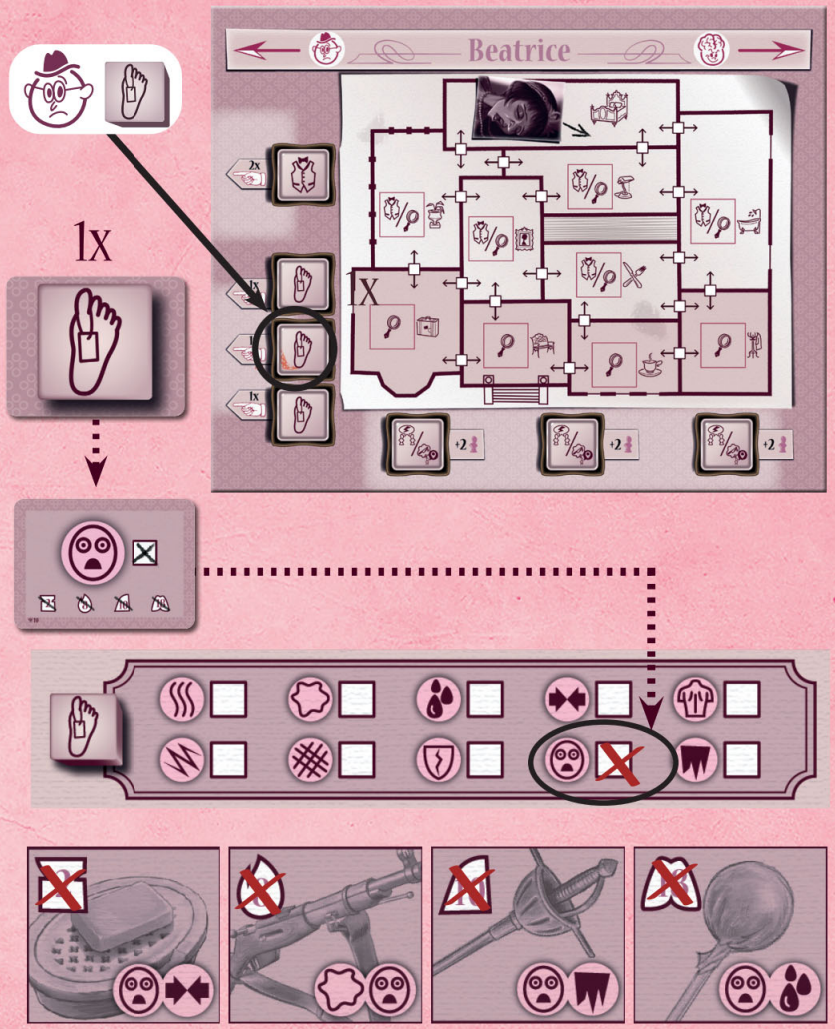
PERÍCIA

Como são úteis?

Elas revelam evidências que NÃO foram encontradas no cadáver e que ajudam a eliminar armas que não foram a arma do crime.

Como proceder?

O ***investigador*** compra secretamente 1 do caso que está investigando e descarta todas as armas associadas à evidência mostrada na carta.



FASE DE RESOLUÇÃO

Nesta fase do jogo, você decidirá se quer solucionar o caso orquestrado por seu rival ou se quer continuar investigando. Cada ***investigador*** só terá 3 chances de solucionar o assassinato durante o jogo. Se um jogador falhar ao resolver o caso na sua terceira tentativa, ele automaticamente perde a partida.

Durante esta fase, ambos pegarão suas cartas "Vou continuar investigando" / e "Vou solucionar" e, secretamente, devem escolher aquela que está de acordo com suas intenções. Então, os jogadores revelam suas cartas simultaneamente.

- Se ambos decidirem continuar investigando, comece um novo turno como descrito anteriormente.
- Se pelo menos um decidir solucionar, este(s) jogador(es) deve(m) escrever sua hipótese na Área de Solução de sua folha de acompanhamento. A hipótese é composta de INICIAL DO ASSASSINO, NÚMERO IDENTIFICADOR DO MOTIVO e NÚMERO IDENTIFICADOR DA ARMA. Então, ele(s) deve(m) revelar sua(s) hipótese(s) para o adversário.

· ***Se as 3 informações estiverem corretas, o mentor intelectual*** dirá "O caso foi solucionado". O jogador que atuou como investigador vence e a partida acaba. Se ambos os jogadores solucionarem o caso corretamente na mesma fase de resolução, aquele que usou menos tentativas vence. Se ambos usaram o mesmo número de tentativas, quem comprou o menor número de cartas (somando conexões e evidências) vence. Se ambos compraram o mesmo número de cartas, quem conseguir revelar corretamente o caminho seguido pelo assassino vence. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

· Toda vez que um jogador falhar em solucionar o caso, ele deve marcar um 'X' em um dos espaços de tentativas incorretas de resolver o caso. Quando marcar o terceiro espaço, ele perde o jogo imediatamente.

· Em qualquer outra situação, o ***mentor intelectual*** dirá: "Continue investigando!", sem prover qualquer informação adicional. Comece um novo turno como descrito anteriormente.



Qual a penalidade por errar uma tentativa de resolução?

Se ambos investigadores tentaram resolver e ambos falharam, eles eliminam um espaço de tentativa incorreta no lado de investigador de suas folhas de acompanhamento.

Se somente um dos investigadores tentou resolver e falhou, somente ele elimina um espaço de tentativa incorreta no lado de investigador de sua folha de acompanhamento. Seu rival imediatamente recebe uma pergunta bônus na qual ele jogará os 3 dados de investigação e UTILIZARÁ SOMENTE O RESULTADO DE UM deles. Depois, terá também a chance de resolver seu caso. Se tentar e falhar, eliminará um espaço de tentativa incorreta no lado de investigador da sua folha de acompanhamento.

Se ninguém resolver corretamente, comece um novo turno.



Desmond Duncan

1 *Afronte ancestral:*
O Sr. Duncan nunca superou a humilhação que um dos seus ancestrais sofreu de um dos ancestrais das irmãs Berwick.

2 *Honra comprometida:*
A carreira de senador do Sr. Duncan estava em risco devido a uma informação que as irmãs Berwick possuíam.

3 *Enxaquecas psicodélicas:*
O Sr. Duncan nunca perdoou as irmãs Berwick por terem fornecido medicação ilegal à sua esposa.



Emily Eckhart

4 *Sequestro rentável:*
Um dos filhos da Sra. Eckhart foi "retido" pelas irmãs Berwick a fim de extorqui-la.

5 *Testemunha condenada:*
A Sra. Eckhart guardava um rancor das irmãs Berwick por testemunharem contra ela em um julgamento.

6 *Ameaça Congregacional:*
A Sra. Eckhart estava irritada pela falta de contribuição das Berwicks na arrecadação de fundos.

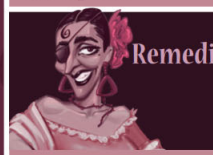


Quinton Quills

7 *Vingança animal:*
Sr. Quills culpava as Berwicks pelo desaparecimento de seus gatinhos.

8 *Ultraje Gastronômico:*
As Berwicks tiveram a audácia de fazer mudanças culinárias no prato preferido do Sr. Quills.

9 *Coração partido:*
O Sr. Quills tinha rancor das Berwicks por causa de seu amor não correspondido por elas.

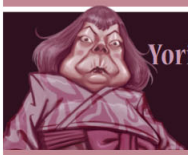


Remedios del Real

10 *Espionagem culinária:*
A Srta. del Real acusou as Berwicks de roubarem suas receitas secretas para escreverem um livro.

11 *Chantagem perversa:*
A Srta. del Real suspeitava que as Berwicks tinham vazado fotos comprometedoras dela.

12 *Inveja letal:*
A Srta. del Real não podia suportar ver as Berwicks cortejadas por pretendentes.



Yoriko Yagami

13 *Competição de narcóticos:*
A Sra. Yagami perdeu o monopólio sobre "medicamentos recreativos" por causa das Berwicks.

14 *Dívida impagável:*
A Sra. Yagami cobrava o pagamento das Berwicks por muitas de suas criações artísticas.

15 *Seita comprometedora:*
A Sra. Yagami queria punir as Berwicks por terem abandonado seu grupo de meditação.



Zachariah Zilber

16 *Completismo doentio:*
O Sr. Zilber era obcecado por uma peça de coleção em poder das Berwicks.

17 *Orgulho ferido:*
O Sr. Zilber não tolerava o fato de as Berwicks constantemente zombarem dele.

18 *Propriedade fatal:*
O Sr. Zilber ansiava em obter algumas propriedades que pertenciam à sua falecida esposa, tia das Berwicks.

Evidências

- Cheiros fortes
- Sangramento intenso
- Substância oleosa
- Sinais de luta
- Ataque pelas costas
- Queimaduras
- Cianose ou hematomas
- Feridas defensivas
- Riso Sardônico
- Roupas rasgadas

Cada ***dado de investigação*** possui os seguintes lados:



- perícia
- evidências
- testemunhos
- interrogatórios
- empregados
- empregados

Tipos de Armas

- Contundentes
- Armas de Fogo
- Perfurocortantes
- Venenos
- Asfixiantes

Aposento da cena do crime

- Quarto

Aposentos de passagem

- Estufa
- Galeria
- Sala de jantar
- Estúdio
- Banheiro

Aposentos iniciais

- Quarto de hóspedes
- Varanda
- Sala de chá
- Vestíbulo