

Regras do Jogo

Para 3, 4, 5 ou 6 jogadores
Idade: a partir de 10 anos

Prepare o fôlego! A partir de agora você é um detetive que precisará de toda a sua astúcia para desvendar um caso da contaminação de alimentos ocorrido na cidade de Sievi. Sua missão é descobrir onde e como ocorreu a contaminação do alimento e, é claro, encontrar o culpado.

Para isso você terá que ter as respostas para 3 perguntas:

1. Quem contaminou o alimento? (pessoa responsável)
2. Onde ocorreu a contaminação? (local)
3. Como isso aconteceu? (procedimento)

Mas...**Atenção!**

O culpado pode ser qualquer um dos pacatos cidadãos de Sievi, inclusive você mesmo.

Quem vence o jogo

Pelas pistas e informações fornecidas pelos demais jogadores, por dedução e até por sorte, o jogador que primeiro identificar as 3 cartas contidas no envelope confidencial de resultados, é considerado o melhor detetive e ganha o jogo.

Componentes

- Um tabuleiro que representa a cidade de SIEVI com 6 diferentes locais e ruas que interligam esses locais. Além disso existe, no tabuleiro, uma estação SAIDA e um local para colocar o envelope confidencial.
- 6 peões coloridos que representam os suspeitos do crime:
- Um pacote com 17 cartas ilustradas: 6 cartas com os suspeitos, 6 com os locais e 5 com os procedimentos.
- 1 bloco de anotações do detetive
- 1 envelope confidencial
- 1 dado de oito faces

Como preparar o jogo

1. Colocar os 6 peões no tabuleiro na estação SAIDA.
Mesmo que haja menos que 6 jogadores, colocar todos os peões porque qualquer um dele pode ser o culpado. Cada jogador escolhe um peão. A ordem de escolha pode ser sorteada no dado. Dar um bloquinho de anotações para cada jogador.
2. Separar as 17 cartas em 3 grupos: o dos locais, o dos suspeitos e o dos procedimentos. Embaralhar separadamente cada grupo e, sem ninguém ver (nem você) colocar a carta de cima de cada grupo dentro do envelope confidencial.
Essas 3 cartas contêm a solução do caso da contaminação (o local, o culpado e o procedimento). A seguir, colocar o envelope confidencial no espaço lateral do tabuleiro, onde está escrito Envelope Confidencial.
3. Pegar as cartas restantes dos 3 grupos de cartas e embaralhar todas juntas. Distribuir todas as cartas, uma carta por vez para cada jogador, no sentido do relógio. Os jogadores não podem ver as cartas dos outros.

Atenção! Conforme o número de jogadores, alguns podem ficar com uma carta a mais. Isso não altera o resultado do jogo; da mesma forma como pode facilitar em certos casos de dedução, em outros vai dificultar bastante essa tarefa.

Cada jogador segura as cartas que recebeu com cuidado para que nenhum outro jogador possa ver.

Como Jogar

O jogador que estiver com a Tia Cotinha começa o jogo, seguido pelos demais jogadores à esquerda.

1. Na sua vez, jogar o dado e andar com o seu peão o mesmo número de espaços sorteado em direção a um local de sua escolha.
 - **Como andar com o peão:**
 - Você tem que sair com o peão pelas portas da estação SAIDA.
 - Na mesma jogada, você pode andar para frente, para trás, para os lados e para a diagonal desde **que não volte para o espaço de onde você saiu**. Se houver outro peão no caminho do seu desvie, usando os espaços dos lados. Dois peões não podem ocupar o mesmo espaço. Um local, entretanto, pode ser ocupado por qualquer número de peões.
 - Para entrar no local você deverá chegar, pelo menos até a porta do local escolhido.
2. Quando chegar no local escolhido, você entra pela **porta** e aí, na mesma jogada, tem que, **obrigatoriamente, dar um palpite**.
3. **O PALPITE:**
 - A. Agora você vai falar quem você acha que é o culpado, qual o procedimento que levou à contaminação e qual o local **que tem que ser o mesmo onde você está**.

Exemplo: “Acho que foi a Tia Cotinha, no restaurante, quando espirrou na maionese”
Ao mesmo tempo em que você dá o palpite, você coloca o peão suspeito no local. (no caso, o peão Tia Cotinha deverá ir para o restaurante)
 - B. A seguir o jogador à sua esquerda vê se tem uma ou mais cartas do seu palpite. Se tiver, ele deve mostrar **apenas uma delas e somente para você** que deu o palpite. Se ele não tiver nenhuma das cartas, o primeiro jogador à esquerda que tiver uma das cartas mostra para você. Se ele também não tiver o próximo jogador à esquerda fará o mesmo e assim consecutivamente até chegar em você.
Se algum jogador mostrar uma das 3 cartas do seu palpite, isso significa que ela não está no envelope confidencial e, portanto, não é uma das 3 respostas para a solução do caso.

Importante: Sempre que você tiver uma carta que prove a falsidade de um palpite, você **tem que mostrá-la**, se for a sua vez de mostrar. Do contrário você atrapalha o jogo e é **desclassificado!**
 - C. O peão que foi deslocado para um local por causa do palpite, não volta para o local onde estava antes. O jogador que está com esse peão pode, na sua vez de jogar, dar um palpite no mesmo local, sem precisar sair nem jogar o dado. Se ele não quiser, joga o dado e sai do aposento normalmente.
 - D. Você não pode ficar no mesmo local por duas jogadas seguidas. Se no seu próximo palpite você quiser repetir o local, você terá que sair em uma rodada e voltar na outra.
4. À medida que você for dando palpites, anotar em sua caderneta de anotações, quais os suspeitos, locais e procedimentos que não podem ser a solução do caso, conforme as cartas estão sendo mostradas pelos outros jogadores. Você pode também inventar outras marcações para outras informações que você descobrir durante o jogo. Lembre –se; o caderno de anotações é o jeito mais fácil para você marcar as suas pistas e informações.

5. O palpite é verdadeiro até que um jogador apresente uma carta àquele que deu o “palpite” cuja jogada termina. Começa então a vez do próximo jogador. Se ninguém provar que o palpite é falso, o jogador pode então passar a sua vez ou formular uma “acusação”.

6. A acusação:

A. Quando você tiver certeza de ter resolvido o crime, na sua vez faça a acusação. Mas atenção: cada jogador **só pode fazer uma acusação!** Para fazer a acusação você pode estar em qualquer local. Não precisa ser o mesmo local da acusação. Por exemplo: você pode estar na Praça e dizer que vai fazer a acusação e depois dizer o nome do culpado, o local e o procedimento que levou à contaminação do alimento.

Exemplo: “Vou fazer a acusação: acho que foi a Tia Cotinha, na Fábrica, porque deixou o peixe descongelando fora da geladeira”

B. Você tira as cartas do envelope confidencial e, sem deixar ninguém ver, verifica se sua acusação está certa.

Se ela estiver errada, você coloca as cartas de volta no envelope confidencial e continua no jogo, apenas para mostrar as cartas que tiver nos palpites dos outros jogadores. Agora, você não pode mais movimentar seu peão, nem dar palpites, nem fazer outra acusação!

Se a acusação estiver certa, isto é, se você encontrou no envelope confidencial as 3 cartas da sua acusação, você deverá colocá-las sobre a mesa para que todos vejam.

VOCÊ GANHOU O JOGO!!!

Dicas

- Você pode blefar e atrapalhar as investigações dos outros jogadores detetives, falando em seu palpite cartas que estão com você mesmo.
- Se você perceber que outro jogador está perto da solução do caso, você pode afastá-lo do local onde ocorreu a contaminação dizendo no seu palpite que ele é suspeito, pois assim o peão dele irá para o local em que você está.
- Os jogadores precisam ser extremamente cuidadosos ao examinar suas cartas antes de certificar – se de que não podem provar a falsidade do “palpite” dado pelo jogador da vez.