

1 Preparação

Jogo Simples (2-4 jogadores)

- 1 Retire todas as cartas marcadas com o sinal **+** do jogo (3 cartas cor-de-laranja e 12 cartas brancas). Cartas **+** são apenas para o jogo avançado de 2-4 jogadores.



- 2 Separe as cartas de Referência com o perfil dos suspeitos em um monte e deixe de lado.

- 3 Entregue uma carta de Regra Rápida para cada jogador.



2 Cartas de Arquivo

- 1 Separe as cartas de Arquivo em 4 grupos de 12 cartas. Cada grupo de cartas é marcado no canto com um símbolo: , , ou . Assegure-se de que todas as cartas do grupo possuam o mesmo símbolo.



- 2 Distribua para cada jogador um conjunto com 12 cartas de Arquivo (com o mesmo símbolo no canto inferior direito). Coloque de lado as cartas que sobrarem. Vocês não vão precisar delas nesse jogo. **Todos começam com os mesmos itens nas cartas de Arquivo.**

Objetivo do Jogo

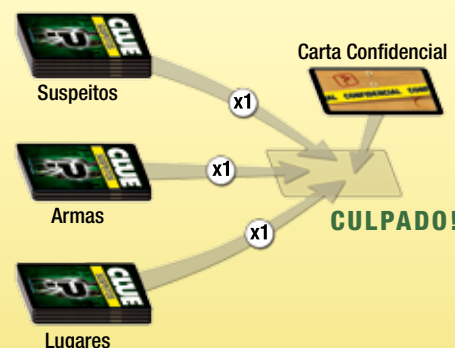
Use suas habilidades investigativas para resolver o mistério: quem cometeu o crime, com qual arma e onde?

A primeira pessoa que resolver o mistério vence!

CENA DO CRIME – NÃO ULTRAPASSE – CENA DO CRIME – NÃO ULTRAPASSE

Siga os passos de 1 a 4 para distribuir corretamente as cartas antes do jogo começar! Depois siga os passos 5 e 6 para aprender a jogar.

3 O Crime



- 1 Separe as cartas de Evidência cor-de-laranja em 3 montes (suspeitos, armas e lugares). Embaralhe cada um dos montes separadamente e os coloque com a face para baixo.
- 2 Retire **sem olhar** uma carta de cada monte e coloque as 3 no centro da mesa com as faces viradas para baixo, formando um monte. Cubra esse monte com a **carta Confidencial**. Isso será a solução do mistério (quem matou o sr. Black, com qual arma e onde), e permanecerá em segredo até que alguém faça uma acusação.

Conteúdo

- 1 carta Confidencial
- 12 cartas de Evidência (cor-de-laranja)
- 4 grupos de 12 cartas de Arquivo (brancas)
- 4 cartas de Regras Rápidas
- 6 cartas de Referência com o perfil dos suspeitos.

Cartas extra para o jogo avançado (marcadas com o sinal **+**)

- 3 cartas de Evidência (cor-de-laranja)
- 12 cartas de Arquivo (brancas)

4 Cartas de Evidência



- 1 Junte o restante das cartas de Evidência e embaralhe-as. Distribua uma a uma entre todos os jogadores com a face virada para baixo de forma que todos fiquem com a mesma quantidade de cartas. As cartas que sobrarem devem ser abertas (com a face virada para cima) no centro da mesa, para que todos possam ver.
- 2 Olhe para suas cartas de Arquivo e suas cartas de Evidência (inclusive aquelas viradas para cima no meio da mesa). Qualquer carta de Evidência que você possa ver (em sua mão ou na mesa) é inocente – elas não podem estar envolvidas no Crime (embaixo da carta Confidencial).
- 3 Secretamente, coloque as cartas de Arquivo correspondentes às cartas de Evidência que você está vendo na sua frente, viradas com a face para baixo formando um monte – este será seu monte de “Inocentes”.

Mantenha suas cartas de Evidência em suas mãos o tempo todo.

IDADE
8+
2-4
JOGADORES

CLUE

SUSPEITOS

JOGO DE CARTAS



Não deixe os outros jogadores verem suas cartas.

Já jogou Clue®?
O conceito é parecido!

Descubra o que está sob a carta Confidencial (quem matou o sr. Black, com que arma e onde) fazendo perguntas aos outros jogadores.

Toda vez que um jogador mostrar-lhe uma carta de Evidência, você saberá que ela não pode estar envolvida no crime.

Coloque a carta de Arquivo correspondente em seu monte de “Inocentes”, (isso equivale a riscar itens no bloco de notas do Clue® de tabuleiro).

É hora de começar a investigar!
Decida quem joga primeiro.

IMPORTANTE!

5 Como jogar

Na sua vez

Segure em sua mão as 12 cartas de Arquivo (6 suspeitos, 3 armas e 3 lugares) e as cartas de Evidência que lhe foram entregues. (ver figura ao lado)

1 Faça uma Pergunta

- Observe suas cartas. Pergunte ao jogador à sua esquerda sobre **DOIS** itens que você suspeita estarem envolvidos no crime.

2 O outro jogador responde

- Para responder uma pergunta, o jogador deve verificar as cartas de Evidência (cor-de-laranja) em suas mãos.
- Caso possua alguma carta de Evidência referente à pergunta feita, ele deve discretamente mostrá-la ao jogador que perguntou sem revelá-la aos outros. Ao responder a pergunta o jogador deve ser sincero e não trapacear ou estragar o jogo!
- Caso o jogador possua ambas as cartas de Evidência referentes à pergunta, ele deve escolher apenas **UMA** dessas cartas e mostrá-la ao jogador que perguntou.

3 Repassando a pergunta

- Se o primeiro jogador à sua esquerda não puder ajudá-lo, faça ao jogador seguinte a **mesma pergunta**. Continue perguntando até que alguém mostre uma carta de Evidência, ou até que você tenha perguntado a todos.
- Se ninguém puder ajudá-lo**, você saberá que as duas evidências estão sob a carta Confidencial (a menos que alguma delas esteja com você).

Continue jogando desta forma até que tenha certeza de que descobriu quem cometeu o crime, com que arma e onde. Pronto para fazer uma acusação? Veja Como acusar. Preste atenção mesmo quando não for sua vez. Você poderá obter pistas cruciais.

Dicas e Táticas

- Quando você estiver 100% certo de que uma evidência está envolvida no crime, livre-se de todas as outras cartas daquele tipo. Por exemplo, se você estiver certo de que a faca está envolvida, coloque todas as outras cartas de Arquivo de armas viradas com a face para baixo no monte de "Inocentes".
- Você pode blefar perguntando sobre uma carta de Evidência que você **POSSUI** e outra que você não possui.
- Lembre-se de quais jogadores viram suas cartas de Evidência para que o mínimo de informações seja revelado.
- Caso acredite que alguém fará a acusação antes de você, acuse mesmo sem possuir todas as evidências - mas espere sua vez para acusar!

Eu suspeito que foi a Scarlet com a Corda. Você pode me ajudar?



- Você pode perguntar sobre tipos diferentes de itens, como por exemplo "Scarlet e corda". Veja o exemplo acima.

Eu mostrarei esta...



- Caso o jogador não possua nenhuma das cartas de Evidência referentes a pergunta, ele deve responder: "Desculpe, não posso ajudá-lo".**

- Uma vez que tenham lhe mostrado uma carta de Evidência, você descobre que ela não está sob a carta Confidencial - portanto, é inocente. Coloque a carta de Arquivo equivalente com a face para baixo **no monte** de "Inocentes".
- Você não tem certeza se uma carta é inocente ou não? Continue com ela em suas mãos. Sua vez terminou. Agora o jogador à sua esquerda fará perguntas.

6 Como Acusar

Na sua vez, diga que você quer acusar e coloque as três cartas de Arquivo que você acredita estarem envolvidas no crime com a **face virada para baixo** na mesa (separe da sua pilha de inocentes).



(Sua acusação deve responder: quem, com que arma e onde.)

Pergunte se mais alguém quer acusar.

Só um jogador quer acusar?

- Espie as cartas do crime (não mostre para mais ninguém!).
- Se as 3 cartas sob a carta Confidencial corresponderem à sua acusação, você venceu! Revele as cartas do crime e as suas cartas de Arquivo como prova.
- Se as suas cartas não corresponderem, você perdeu! Outros jogadores podem continuar jogando. Você não pode mais fazer perguntas ou acusar, mas deve responder honestamente às perguntas dos outros jogadores.

Mais de um jogador quer acusar?

Todos devem fazer o mesmo.

- A ordem das acusações é definida conforme os jogadores forem respondendo que querem acusar, começando pelo jogador que quis acusar primeiro. Todos os jogadores colocam suas três cartas de Arquivos que serão acusadas viradas com a face para baixo. Todos prontos? Virem suas cartas de acusação ao mesmo tempo.
- Acusador nº1:** Revele as cartas do crime sob a carta Confidencial. Se elas forem equivalentes à sua acusação, você venceu!
- O acusador nº1 não venceu?** O próximo jogador (na ordem de quem seria o primeiro, segundo, terceiro e último a acusar) com uma acusação que corresponda às cartas do crime vence.
- Se ninguém vencer, o criminoso foi mais esperto do que todos vocês. Voltem para a escola de investigadores!

Jogo Avançado para Investigadores Experientes

(2-4 Jogadores)

Você acha que está pronto para um caso maior?

Acrescente as cartas com o sinal +. Agora, haverá mais 1 arma e mais 2 lugares para investigar com suas perguntas.

A preparação é semelhante à anterior, exceto:

- Cada jogador agora possui um grupo de **15 cartas de Arquivo** (6 suspeitos, 5 locais, 4 armas).
- Agora há **3 novas cartas de Evidência** que podem ser inocentes ou culpadas (revólver, sala de estar e hall).

Faça perguntas e acuse como antes, exceto:

- Se houverem apenas 2 jogadores, quando um acusa, o outro deve fazer o mesmo.

www.hasbrobrasil.com

DISTRIBUÍDO POR: HASBRO DO BRASIL INDÚSTRIA E COMÉRCIO DE BRINQUEDOS E JOGOS LTDA.

© 2011 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos os direitos reservados. As cores e peças podem variar daquelas indicadas na embalagem. Caso você tenha alguma dúvida sobre este produto, envie e-mail para: sac@hasbro.com



Guardar para eventuais consultas.