

DETECTIVE

O JOGO DA INVESTIGAÇÃO MODERNA



LIVRO DE REGRAS

Detetives, bem-vindos à Antares: a agência de investigação mais tecnológica do mundo! Ao trabalharem para a Antares, vocês irão operar sob a jurisdição do FBI; portanto, considerem-se servidores do sistema público de justiça.

Durante nosso primeiro ano de operação, seremos observados de perto pelo público, pela mídia e pelo Departamento de Justiça dos Estados Unidos. Nossa agência foi fundada para resolver os casos mais incomuns, usando as técnicas mais avançadas nos campos de computação, investigação forense e psicologia. E agora vocês precisam fazer sua parte. Não há espaço para erros nem para incertezas, apenas para seu profissionalismo, sua ética e suas proficiências individuais – habilidades que vocês colocarão em uso muito em breve. Não deixe que nada os impeça de resolver o caso!

Aliás, o horário de almoço é às 12:30.

— *Transcrição parcial de um discurso de apresentação a novos recrutas de Richard Delaware, criador da Antares*

CONCEITOS DO JOGO

► EXEMPLO DE UM MAPA MENTAL

► INVESTIGADORES, SEJAM BEM-VINDOS

Detective é uma aventura cooperativa de dedução. Cada um de vocês controla um investigador que tem uma habilidade e um conjunto de perícias únicos. Você precisam reunir informações, analisar evidências e seguir pistas para resolver um caso representado por um conjunto de cartas. No final da partida, vocês responderão a algumas perguntas para ganhar pontos de vitória. Você vencem ou perdem baseado no número de pontos de vitória que acumularem.

► TRABALHO EM EQUIPE

Detective demanda um esforço cooperativo. Todos os participantes compartilham fichas de Perícia, fichas de Estresse (+) e fichas de Autoridade (★) de uma reserva geral de Fichas, e usam um marcador de Tempo para indicar a passagem do tempo ao resolverem todas as Ações. Nós usamos a palavra “você” para representar toda a equipe. Você examinam todas as pistas juntos, como um time.

► METATRAMA

As partidas de Detective fazem parte de uma campanha. Os cinco casos deste jogo estão conectados em uma trama global. Durante a partida, você pode encontrar pistas que parecem estar desconectadas do caso atual. Às vezes, elas levam a becos sem saída; outras vezes, são pistas que você usará ao resolver casos futuros. Não desanime se você não entender a relevância de uma pista ao encontrá-la. Talvez ela seja crucial em um momento futuro...

► UM BARALHO POR CASO

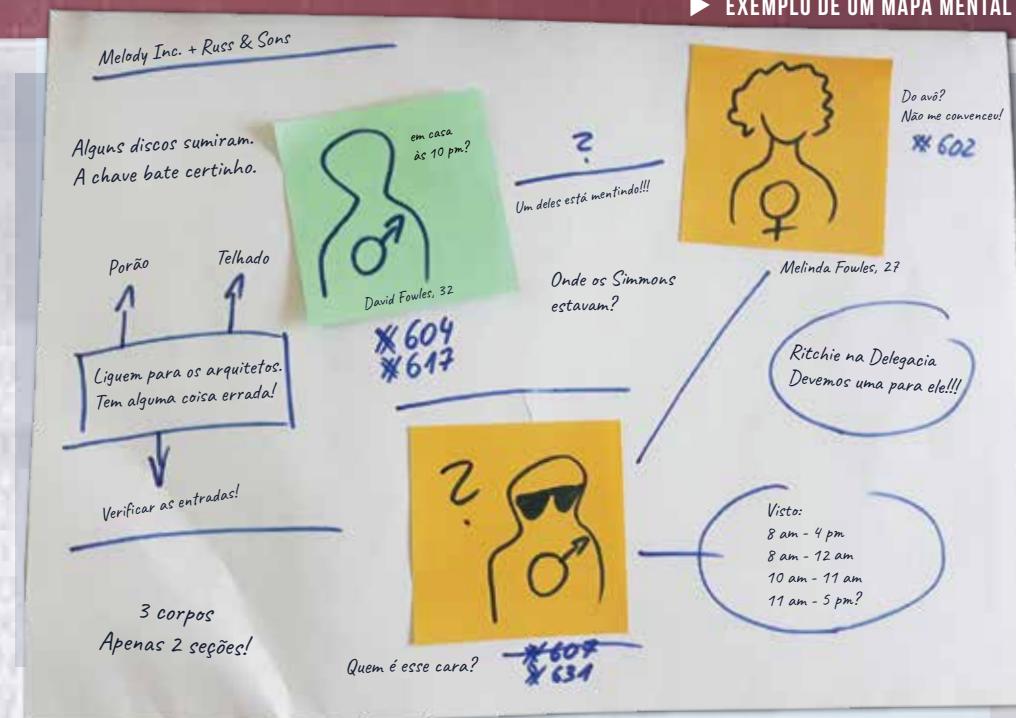
Cada caso é composto por seu próprio baralho de 36 cartas: 1 capa e 35 cartas de “pistas”. Não examine e nem embaralhe as cartas deste baralho! Compre a quantidade apropriada de cartas apenas quando for instruído a fazer isso. Leia apenas a frente das cartas, exceto quando for instruído a fazer outra coisa. Após comprar uma Carta de Pista, você pode consultá-la a qualquer momento durante a campanha.

► PENSE GRANDE

No início de cada caso, você encontrará algumas Cartas de Pista e evidências para começar. Considere seguir cada uma dessas pistas antes de decidir investigar a fundo um caminho específico. Seguir algumas pistas, baseando-se em uma variedade de indícios para visualizar melhor o que está acontecendo, é MUITO melhor do que se concentrar em uma única pista.

► ANOTAÇÕES

Com cinco casos interconectados, fazer boas anotações é crucial. Se começar um caso no futuro e não lembrar de nomes e pistas vitais de casos anteriores, você terá problemas quando tentar encaixar as peças. Não hesite em anotar nomes importantes. Conecte-os com linhas para indicar a relação entre eles e entre evidências, datas, locais e eventos. Além disso, recomendamos a criação de um mapa mental para organizar seus pensamentos.



► RESOLVENDO CASOS SEM UM BARALHO COMPLETO

Cada caso possui vários caminhos até sua resolução. Devido a limitações de tempo, você nunca verá todas as cartas do baralho e nem descobrirá todas as pistas. Na verdade, a quantidade média de cartas compradas em cada caso é vinte!

Após concluir a partida, não se frustra por não ter visto todas as cartas do baralho. Este é um jogo baseado em dedução. No fim das contas, o que interessa é como você junta todas as peças e não quantas pistas conseguiu achar.

► NÃO EXISTE UMA CARTA “VOCÊ VENCEU”

Detective não é um jogo do tipo “escolha sua própria aventura”. Não existe um parágrafo final que diz que você venceu e então revela toda a história; não há uma carta que, sozinha, conecta todos os fatos. Todas as informações estão espalhadas em várias cartas. Você precisa conectar os pontos para elaborar teorias e encontrar respostas para as suas perguntas finais.

Lembre-se: nenhuma carta por si só fará você vencer. As respostas no Relatório Final precisam ser deduzidas a partir das pistas que você encontrou durante a partida. Você não irá muito longe se apenas explorar o baralho tentando comprar uma carta após outra com a esperança de que, no final, uma única carta irá lhe dar a vitória. Isso não vai acontecer.

#dicadoautor

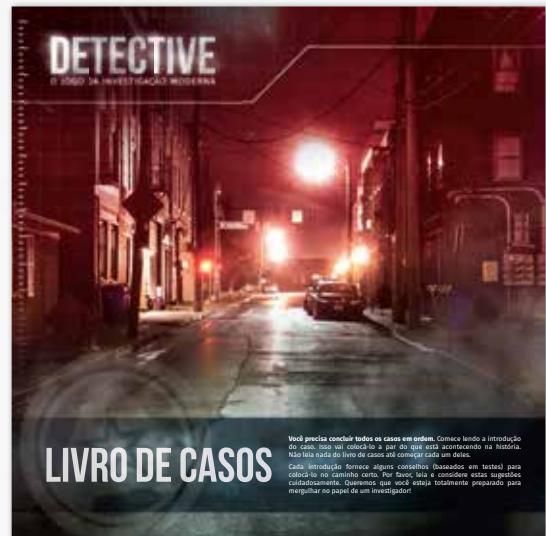
Detective é uma experiência de longa duração onde resolver um caso pode demorar mais de três horas. Já que você provavelmente irá passar por cada caso apenas uma vez, não estrague a experiência ao fazê-lo com pressa, de mau humor ou sob qualquer outra circunstância que possa fazer com que você não aproveite a experiência completamente. Encontre um lugar calmo, talvez com uma música de fundo, relaxe e torne-se um detetive!

► TABULEIRO



O tabuleiro exibe os principais Locais que os investigadores visitarão durante a partida. Ele também apresenta uma trilha do Dia e uma trilha de Tempo para marcar a passagem do tempo — o que é muito importante, visto que cada caso tem um limite de tempo para ser resolvido.

► LIVRO DE CASOS



O livro de casos apresenta as introduções e regras especiais de cada um dos cinco casos da campanha. Não abra o livro de casos antes de começar a partida. Passe por todos os casos na ordem e não leia o próximo sem ter terminado o caso atual.

► BANCO DE DADOS DA ANTARES



A Agência Nacional de Investigação Antares mantém um banco de dados de seus recursos em ANTARESDATABASE.COM. Neste site você encontrará depoimentos de testemunhas, transcrições de interrogatórios, materiais complementares de cada caso e arquivos pessoais dos principais personagens que você conhecerá no jogo.

► 5 CARTÕES DE INVESTIGADOR



Com Investigadores na frente e Consultores no verso.

► 5 FICHAS ESPECIAIS

01 02 03 04 05

Usadas para vários fins (por exemplo, como uma EI extra, como marcador de Tempo ou do Dia, como reserva de alguma outra ficha ou para marcar Cartas de Pista importantes). Exceto quando houver alguma restrição específica, você pode usá-las como quiser; seja criativo!

► 5 BARALHOS DE CASO



Não leia nem abra o próximo baralho de caso antes de terminar o caso atual.

► FOTOS DE PERSONAGEM



- Use-as em seu mapa mental para identificar suspeitos ou personagens.
- Não olhe todas as Fotos de Personagem para evitar possíveis spoilers.
- Todas as Fotos têm um ícone de "pessoas" e um número no verso. Sempre que estiver navegando pelo banco de dados da Antares e encontrar o retrato de um personagem, veja se há um ícone e um número embaixo da imagem e procure pelo número e ícone correspondentes no verso das Fotos de Personagem.

Além disso, há três Fotos de Personagem com um grande ponto de interrogação no lugar de um retrato.

► MARCADORES DE MADEIRA

1 marcador de Tempo, 1 de Equipe de Investigação (EI), 1 do Dia

► FICHAS DE INVESTIGADORES



15 fichas de Autoridade, 10 de Estresse, 5 de Habilidades Usadas

► FICHAS DE PERÍCIA



3 fichas de Pesquisa, 3 de Tecnologia, 3 de Percepção, 3 de Interrogatório e 5 Coringas

► 1 FOLHETO DE INTRODUÇÃO/GUIA ANTARES

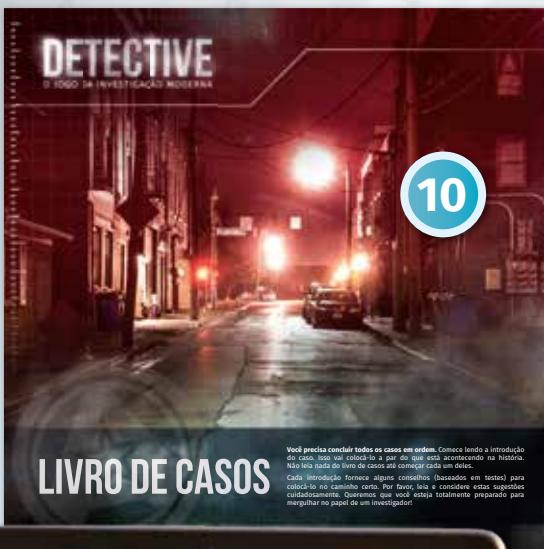
► ESTE LIVRO DE REGRAS

PREPARAÇÃO DO CASO

► PARA PREPARAR CADA CASO:

1. Posicione o tabuleiro na mesa ao alcance de todos os participantes.
2. Coloque o marcador da Equipe de Investigação (ou marcador EI) no Quartel-General.
3. Coloque o marcador de Tempo no espaço 8:00 AM da Trilha de Tempo.
4. Coloque o marcador do Dia no espaço dia 1 da Trilha do Dia.
5. Dê a cada participante o Cartão de Investigador da escolha dele. Posicione seu Cartão de Investigador voltado para cima e pegue a ficha de Perícia exibida no canto inferior direito do seu cartão (5a).
6. Vire quaisquer Cartões de Investigador não usados para o lado de Consultor e pegue as fichas de Perícia exibidas neles (6a).

7. Crie uma reserva de fichas com todas as fichas de Perícia fornecidas por Investigadores e Consultores.
8. Entre no site da Antares em antaresdatabase.com e escolha sua campanha e caso.
9. Pegue o baralho do caso e posicione-o ao lado do tabuleiro.
10. Abra o livro de casos e leia a introdução do caso, as regras especiais e as mudanças da preparação.
11. Arranje bastante espaço para suas anotações e/ou mapa mental. Se possível, use um quadro ou mural.
12. Certifique-se de ter acesso à internet para buscar informações relacionadas ao caso.



10



9



4

3



8



11

12

5a

7

6a

Exemplo com 3 participantes:



5

6

► RESUMO

Você tem um número limitado de dias, ou seja, de rodadas, para descobrir o máximo possível a respeito de um caso e alcançar o objetivo listado. Quando os dias se esgotarem, vá para o “Relatório Final” do caso no site da Antares e tente responder as perguntas sobre ele. Suas respostas determinarão sua pontuação final.



► DIAS E HORAS

Cada dia é dividido em oito horas de trabalho (das 8:00 AM às 4:00 PM) para serem gastos na resolução de diversas ações. Você pode gastar horas adicionais em cada dia fazendo Hora Extra. Mas tome cuidado! Fazer Hora Extra causa estresse, e em Detective o estresse pode encerrar sua investigação antes da hora!



#dicadoautor

Recomendamos que você dê uma pausa de 5 minutos após cada dia para esticar as pernas, tomar um café ou chá, ou comer alguma coisa para preparar seu cérebro para o próximo Dia. Este pequeno intervalo ajuda muito a processar todas as pistas e a manter sua equipe focada.

► ATIVIDADE DIÁRIA

Durante um dia, NÃO há turnos ou fases individuais. Vocês atuam como uma equipe e realizam as ações em conjunto, e devem planejar os próximos passos em grupo. Observe que talvez vocês precisem mover o marcador El sobre o tabuleiro, o marcador de Tempo sobre a trilha de Tempo e assim por diante, dependendo de suas escolhas.

Ao realizar ações durante o dia, vocês podem:

- Seguir uma pista,
- Se Aprofundar,
- Consultar o Banco de Dados da Antares,
- Pesquisar na internet,
- Escrever um relatório,
- Usar a habilidade de um investigador,
- Gastar fichas de Autoridade para realizar uma ação especificada em uma carta, ou
- Realizar outra ação definida pela introdução do caso ou por uma carta específica.

Cada ação diz se você precisa ou não avançar o marcador de Tempo para realizá-la.

Exemplo: Você decide comprar e ler uma Carta de Pista; assim, você move o marcador de Tempo conforme indicado. Essa Carta de Pista dá acesso a duas novas Cartas de Pista na seção “Pistas Suplementares”. Você decide comprar e ler uma dessas novas cartas de pista, avançando o marcador de Tempo novamente. Há uma opção para verificar algo no Banco de Dados da Antares e você faz isso (sem custo de Tempo). Agora você compra outra Carta de Pista, mas esta pista é de um Local diferente; assim, primeiro você deve mover o marcador El e avançar o marcador de Tempo em uma hora; em seguida, pode ler a carta. Você desloca o marcador de Tempo o número de espaços indicados na carta. Em seguida, você decide escrever um relatório; depois, verificar outra Carta de Pista, etc.

► FINAL DO DIA

Quando o marcador de Tempo atingir 4:00 PM, você pode decidir fazer Hora Extra ou Encerrar o Dia; se escolher Encerrar o Dia, faça o seguinte:

- Mova o marcador do Dia para o próximo Dia na Trilha,
- Reposicione o marcador de Tempo em 8:00 AM,
- Mova o marcador El de volta para o Quartel-General,
- Organize as anotações e discuta o que descobriu nesse dia,
- Anote todas as possíveis pistas para registrar o que você descobriu até agora.

TRÊS REGRAS BÁSICAS

► REGRA 1: PISTAS

Durante uma partida, você segue pistas para resolver um caso. Cada caso tem três tipos básicos de pistas: Evidências, o Banco de Dados da Antares e Conhecimento Geral.

► # CARTAS DE PISTA

As Cartas de Pista representam cenas de crimes, testemunhas, evidências e outras informações obtidas durante a investigação. Cada pista é representada por uma única carta, e é identificada pelo símbolo # seguido de um número (exemplo: #103). Ao receber uma nova carta, você só pode olhar a frente dela. Talvez no futuro você possa olhar o verso, ou lado "B", da carta, mas apenas quando receber uma instrução para tal.

Cada Carta de Pista exibe um valor em horas e o Local onde ela pode ser obtida.

Cada caso é composto por exatamente 35 cartas de pista.



► @ BANCO DE DADOS DA ANTARES

No Banco de Dados da Antares (antaresdatabase.com), você pode encontrar informações armazenadas pela polícia, pelo FBI, pelos militares e por agências de inteligência federais. Quando encontrar o símbolo "@", você precisará escolher a seção correta do menu e em seguida preencher o nome ou número correto. Leia o Guia do Banco de Dados da Antares para mais informações!



► IMPORTANTE

Antes de Seguir uma Pista, ou seja, comprar e ler uma Carta de Pista, você saberá o número e o Local dela, mas não saberá seu valor em horas, o que depende de muitos fatores. Você pode estimar o tempo que uma pista irá tomar baseado em seu Local:

QUARTEL-GENERAL - As longas tarefas de obtenção de informações e as extensas pesquisas são aceleradas pelo sistema da Antares. Essas pistas geralmente levam uma ou duas horas para serem completadas. Interrogatórios podem demorar mais.

DP DE RICHMOND E TRIBUNAL - Pesquisar os arquivos normalmente demora bastante. Essas pistas geralmente levam duas ou três horas para serem completadas.

LABORATÓRIO - Tecnologia de ponta e especialistas em informações aumentam muito sua eficiência, mas mesmo assim a análise das evidências pode levar até quatro horas.

TRABALHO DE CAMPO - Essas pistas são consistentes e podem levá-lo a muitos lugares diferentes, mas circular pela cidade significa que cada Carta de Pista irá consumir pelo menos duas horas. A menos que você esteja com pressa.

► CONHECIMENTO GERAL

Detective se passa nos tempos modernos e vocês, como protagonistas, têm acesso a todas as informações que podem ser encontradas na internet. Vocês podem usar o Google Maps, Wikipédia, ou qualquer outra fonte de informação que quiserem. Apelidamos esta mecânica de "Quebrar a Quarta Parede". O Conhecimento Geral é identificado pelo ícone ⓘ️. Quando virem este ícone, vocês podem pesquisar o tópico em questão na internet para saber mais a respeito. Se houver uma determinada frase sublinhada antes do ícone, vocês podem pesquisá-la em um mecanismo de busca. Leia "Pesquisar na internet" para mais informações!

► REGRA 2: TEMPO

A resolução de um crime leva tempo. Em Detective, o passar do tempo é representado pelo marcador de Tempo, que avança na Trilha de Tempo, e pelo marcador do Dia, que avança na Trilha do Dia. Os investigadores têm um limite de tempo específico para resolver cada caso, e cada Carta de Pista exibe um valor em horas.

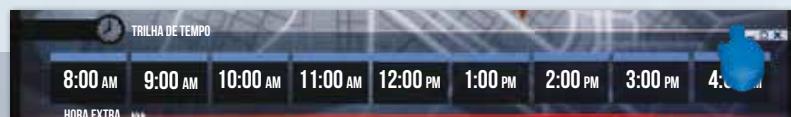
- **Ao comprar uma Carta de Pista, você deve mover o marcador de Tempo na Trilha de Tempo um número de espaços conforme indicado na carta.**



Exemplo: Para resolver esta carta, você precisa mover o marcador de Tempo 3 horas na Trilha de Tempo.

► ENCERRANDO O DIA

Quando o marcador de Tempo atingir 4:00 PM, o expediente termina. A menos que você decida fazer Hora Extra, o marcador de Tempo deve ser movido para 8:00 AM e o marcador do Dia deve ser movido para o próximo Dia. Remova todas as fichas de Habilidade usadas (X) dos Cartões de Investigador. Se tiver encerrado o último dia da investigação, você precisa encerrar o caso fazendo um Relatório Final no Banco de Dados da Antares; em seguida, leia o epílogo de acordo com seu relatório.



Você pode Encerrar seu Dia a qualquer momento e, assim, iniciar o próximo até seus Dias esgotarem.

► HORA EXTRA E ESTRESSE

Você pode escolher usar os espaços de Hora Extra na Trilha de Tempo para continuar trabalhando depois das 4:00 PM. Durante as Horas Extras, continue movendo o marcador de Tempo sobre a Trilha de Tempo para 5:00 PM e assim por diante. Você pode usar quantas Horas Extras quiser, e depois (após avançar a Trilha de Tempo apropriadamente) decidir Encerrar seu Dia.



Às vezes você será forçado a fazer Hora Extra porque o valor em horas de uma Carta de Pista faz você mover o marcador de Tempo para além das 4:00 PM. Fazer Hora Extra tem seu lado ruim:

- **Adicione 1 (ficha de Estresse) à reserva de Fichas para cada hora que você trabalhar após as 4:00 PM.**
- **Se receber uma quantidade de fichas de Estresse maior ou igual ao seu limite de Estresse (indicado na introdução do caso), sua investigação termina imediatamente e você precisa ir até o Banco de Dados da Antares para completar seu relatório final.**

► REGRA 3: LOCAIS

O tabuleiro de Detective tem cinco Locais. O Quartel-General é o seu escritório e o centro de toda a investigação. O Departamento de Polícia de Richmond é um lugar onde você pode acessar arquivos e evidências de casos antigos. No Laboratório, você pode examinar evidências encontradas na cena do crime. No Tribunal, você pode ter acesso a arquivos e documentos de julgamentos antigos; você também encontrará Consultores que trabalham lá e que podem dar informações úteis. O Trabalho de Campo representa todos os outros locais da cidade: restaurantes, estacionamentos, casas das testemunhas e outros locais, até mesmo fora do país.

Quando você quiser Seguir uma Carta de Pista e não estiver no local apropriado, você precisa:

- **Mover o marcador El para o Local apropriado no tabuleiro, e**
- **Avançar o marcador de Tempo um espaço para representar o tempo de deslocamento.**

#105

DP DE RICHMOND



Exemplo: A resolução da Carta de Pista #105 requer que os investigadores vão até o Departamento de Polícia de Richmond. Como os investigadores estão no Laboratório, primeiro eles precisam chegar lá! Você move o marcador El para a DP de Richmond e avança o marcador de Tempo em uma hora.

► IMPORTANTE:

- **No início de cada dia, coloque o marcador El no Quartel-General.**
- **Algumas Cartas de Pista não indicam um local; isso significa que você pode segui-la em qualquer local, sem mover o marcador El.**

- ▶ Seguir uma Pista
- ▶ Consultar o Banco de Dados da Antares
- ▶ Usar uma habilidade
- ▶ Se Aprofundar
- ▶ Pesquisar na internet
- ▶ Escrever um relatório

► AÇÕES DISPONÍVEIS

► SEGUIR UMA PISTA

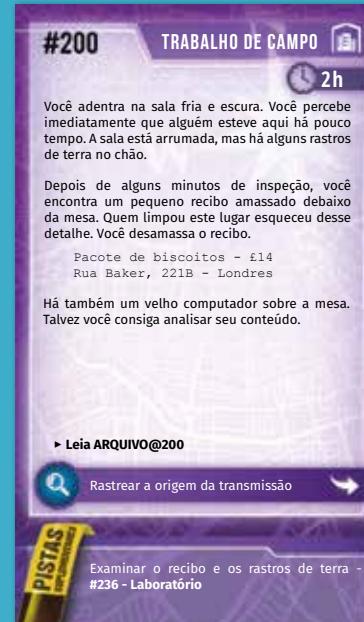
No início de um caso, a seção “Pistas Suplementares” do livro de casos apresentará uma lista de Cartas de Pista. Você pode Seguir as Pistas na ordem que quiser e pode ignorar as que não quiser seguir. Porém, após comprar uma Carta de Pista, você PRECISA resolvê-la; você NÃO pode verificar o valor em horas e a Perícia necessária para Se Aprofundar e depois decidir não resolver a carta.

Quando decidir Seguir uma Pista específica, você precisa:

1. **Procurar no baralho pela Carta de Pista do número apropriado.**
2. **Verificar o local da Carta de Pista e mover o marcador El e o marcador de Tempo conforme necessário. (Veja “Regra 3: Locais”)**
3. **Verificar o valor em horas da Carta de Pista e avançar o marcador de Tempo apropriadamente. (Veja “Regra 2: Tempo”)**
4. **Ler a carta em voz alta e apresentar o conteúdo dela a todos os participantes. Certifique-se de ocultar o verso da carta (a menos que seja instruído a revelá-lo).**
5. **Seguir todas as instruções diretas da Carta de Pista. (Veja “Instruções”)**
6. **Ao encontrar um Indício, você precisa inseri-lo no Banco de Dados da Antares, na seção Indícios. (Veja: Conectando Evidências em “Outras Regras”)**
7. **Decidir se quer ou não “Se Aprofundar”, se possível. (Veja ação Se Aprofundar)**
8. **Anotar quaisquer Pistas Suplementares. (Veja “Pistas Suplementares”)**
9. **Colocar a carta de lado, pois agora ela está resolvida. Mais especificamente:**
 - ▶ Se a carta não tiver o símbolo  ou se você não Se Aprofundou, coloque a carta à direita do tabuleiro para lembrar que você não tem acesso ao verso dela.
 - ▶ Se você viu o verso da carta por causa do símbolo , por ter Se Aprofundado ou devido a qualquer outra instrução, coloque-a à esquerda do tabuleiro, local onde ficam todas as cartas que você tem acesso aos dois lados.

► ANATOMIA DE UMA CARTA DE PISTA

NÚMERO DA CARTA (1)



- ▶ LOCAL (2)
- ▶ VALOR EM HORAS (3)
- ▶ TEXTO DA CARTA DE PISTA A SER LIDO (4)

- ▶ UMA INSTRUÇÃO (5)
- ▶ SE APROFUNDAR (7)
- ▶ PISTAS SUPLEMENTARES (8)

► INSTRUÇÕES

 Este símbolo significa “vire a carta e leia o verso”, seja após seguir alguma instrução adicional (veja a ação Se Aprofundar) ou gratuitamente.

A palavra-chave “LEIA” indica que você precisa ler imediatamente a carta especificada ou a entrada do Banco de Dados da Antares. Se você for instruído a ler mais de uma pista, eles podem ser lidos em qualquer ordem.

A palavra-chave “ESCOLHA” significa que você tem que decidir qual ação irá tomar entre as opções apresentadas, geralmente ao seguir ou ler diferentes pistas. Após fazer sua escolha, você não pode consultar as outras opções; é preciso resolver o resto da pista ou seguir quaisquer instruções apresentadas pela entrada do Banco de Dados da Antares.

“ADICIONAR UMA CARTA DE TRAMA” - Uma carta de Trama é um tipo especial de carta que representa pistas em casos futuros.

Você pode encontrar algumas instruções simples adicionais que não precisam de mais explicações.

► PISTAS SUPLEMENTARES

A seção “PISTAS SUPLEMENTARES” da Carta de Pista lista outras Cartas de Pista que você pode escolher seguir a qualquer momento durante a partida. Você precisa terminar de resolver a carta atual antes de seguir uma nova pista.

► GASTANDO FICHAS DE AUTORIDADE

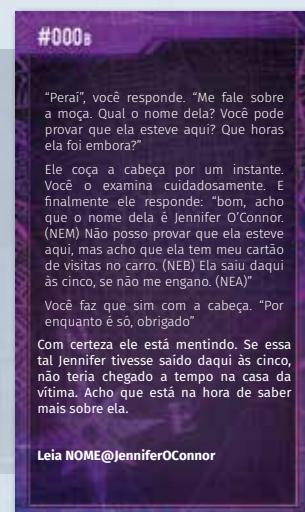
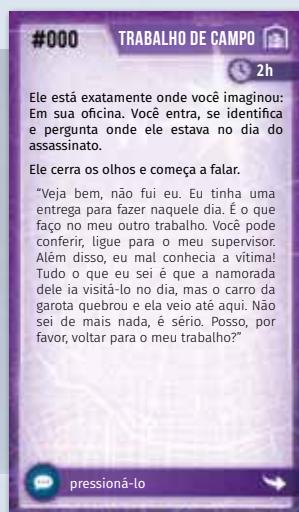
- ▶ Algumas pistas e instruções que você encontra podem exigir que você descarte uma certa quantidade de fichas de Autoridade ().

► SE APROFUNDAR

Cartas de Pista são dupla-face. A ação Se Aprofundar permite que você revele informações adicionais ao ler o verso da carta. Para Se Aprofundar, você precisa gastar a ficha exibida na seção Se Aprofundar da carta. Após fazer isso, vire a carta, leia-a, anote quaisquer Pistas Suplementares, etc.



Exemplo: Você Segue uma Pista ao questionar um suspeito. A frente da carta exibe o depoimento do suspeito. Ele não é muito convincente; você tem certeza de que ele esconde algo. Entretanto, seu álibi se confirmou. A seção Se Aprofundar dá a opção de pressionar o suspeito. Você está satisfeito com o que conseguiu extrair ou quer Se Aprofundar?



Quando tiver a oportunidade de Se Aprofundar, você precisa decidir se quer gastar a ficha apropriada ou não. Você tem uma quantidade limitada de fichas para gastar durante o caso, então pense bem. Você pode escolher se quer ou não Se Aprofundar até que decida Seguir outra Pista.

Nos raros casos em que você quiser seguir mais de uma Carta de Pista simultaneamente, devido à palavra-chave "Leia", por exemplo, você pode escolher Se Aprofundar depois de ler todas as Cartas de Pista que acabou de seguir.

#dicadoautor

Se Aprofundar significa seguir seu instinto. Você não precisa Se Aprofundar em todas as pistas. Às vezes, isso não leva a nada interessante; às vezes, você irá apenas confirmar uma dedução, e às vezes você descobrirá algo novo!

► EXEMPLO DE RESOLUÇÃO DE CARTA

Primeiro, você **compra** a **carta** apropriada. Procure por ela no baralho sem ler mais nada além dos números no topo das cartas. Neste exemplo, você está procurando a carta #336. Você atualiza seu Local.

Se estiver em qualquer outro Local diferente da DP de Richmond, você terá que mover seu marcador El para lá e avançar o marcador de Tempo em uma hora.

Em seguida, você **atualiza a Trilha de Tempo**. Verifique o valor em horas da carta. Neste exemplo, o valor em horas é duas horas; assim, você avança o marcador de Tempo dois espaços na Trilha de Tempo.

Em seguida, você precisa **ler o conteúdo** da carta. Observe que você tem que seguir imediatamente as instruções do texto. Neste exemplo, a primeira instrução permite que você abra o ARQUIVO do Banco de Dados da Antares. Insira o número do arquivo e leia seu conteúdo. Ele menciona evidências e uma campanha de arrecadação conectados ao seu caso.

Siga quaisquer instruções que encontrar lá. A segunda instrução diz para você adicionar uma ficha de Autoridade à sua reserva de fichas. Faça isso imediatamente. Lembre-se de que você pode resolver qualquer carta apenas uma vez; dessa forma, não haverá outra oportunidade de receber o benefício desta carta.

Há uma **seção Se Aprofundar** na carta. Você pode gastar uma ficha da Perícia Percepção para analisar a evidência mencionada no arquivo. Você tem que decidir agora se vai ou não Se Aprofundar. Se sim, leia o verso, siga quaisquer instruções lá e vá para a próxima etapa. Se não, vá para a próxima etapa. Anote quaisquer pistas suplementares para registrar o que você tem disponível.

Neste exemplo, há apenas uma **Pista Suplementar**: verificar a campanha de arrecadação mencionada no arquivo. Pronto, a carta foi resolvida. Coloque-a do lado direito ou esquerdo do tabuleiro, dependendo se você tem acesso apenas à frente da carta ou a ambos os lados. Em outras palavras, se você Se Aprofundou, você colocará a carta à esquerda; caso contrário, colocará a carta à direita.

Discutam o que descobriram e qual será seu próximo passo.

#336

DP DE RICHMOND

2h

Ao chegar na delegacia, você entende porque ninguém atendia o telefone: é Halloween. Eles decidiram fazer algum tipo de peça de Halloween, um roubo encenado ou coisa do tipo. Além disso, a cadeia está cheia de detentos fantasiados de zumbis e vampiros. O lugar está um caos.

Mesmo assim, você encontra o oficial Murtaugh e pergunta sobre o caso. Após folhear alguns arquivos antigos, ele finalmente acha um caderno velho, cheio de teias de aranha e o oferece estendendo a mão.

"Aqui. Pegue. Faça bom uso dele. Já estou velho demais para essa merda, mesmo."

Você faz que sim com a cabeça e começa a examinar as anotações.

► Leia ARQUIVO@336

► Adicione 1 à Reserva de Fichas.

analisar a evidência

Verificar o extrato bancário de uma campanha de arrecadação - #300 - Quartel-General

► CONSULTAR O BANCO DE DADOS DA ANTARES

Durante a partida, você será instruído a ler informações do Banco de Dados da Antares.

Acesse-o e digite o nome de uma pessoa para consultar Arquivos Pessoais ou algum número que obteve para outras informações.

Exemplo 1: Você descobre que Rupert Owens é um suspeito no caso. A carta diz 'Leia NOME@RupertOwens'. Você tem que acessar o site do Banco de Dados da Antares, escolher Arquivos Pessoais, e em seguida digitar 'Rupert Owens' no formulário. O site irá exibir um arquivo da pessoa com todas as informações coletadas pela polícia e por outras fontes.

Exemplo 2: Você descobre informações sobre Tony Russo, dono de um restaurante italiano, que esteve na cena do crime. A carta #032 diz 'Fale com Tony Russo. Leia INTERROGATÓRIO@032'. Você precisa acessar o site da Antares, escolher INTERROGATÓRIO e digitar 032. O site irá exibir a transcrição do interrogatório de Tony Russo.

- **NUNCA digite números ou nomes no Banco de Dados da Antares encontrados durante a investigação, a menos que você receba instruções específicas identificadas pelo símbolo @.**
- **O acesso ao Banco de Dados da Antares não tem custo em horas.**
- **Você pode acessar o Banco de Dados da Antares a qualquer momento durante a partida, quantas vezes quiser.**

Leia o Guia do Banco de Dados da Antares para mais informações.

► INTERROGATÓRIO: NÍVEIS DE ESTRESSE

Ao interrogar, questionar ou às vezes simplesmente falar com as pessoas, você poderá identificar o Nível de Estresse do interrogado desta forma:

- **NEB - Nível de Estresse Baixo**
- **NEM - Nível de Estresse Médio**
- **NEA - Nível de Estresse Alto**

Quando você ler transcrições de conversas antigas, o sofisticado Sistema Antares pode já ter avaliado o Nível de Estresse do interrogado para você, utilizando a mesma nomenclatura.

Quanto maior o Nível de Estresse, maior a chance do suspeito ou testemunha estar mentindo, omitindo informações ou reagindo de forma emocional ao questionamento.

Exemplo: Você começa a questionar o suspeito:

"Por favor, me conte, Sra. O'Connor, onde você estava no dia 17 de março?"

"Eu estava no trabalho, como de costume. (NEB) Então, quando estava voltando para casa, o pneu do meu carro furou. (NEA) Fui dirigindo até o mecânico mais próximo e esperei eles arrumarem. (NEM)"

Você pode interpretar as palavras e os Níveis de Estresse dela da seguinte forma: É fácil verificar se ela estava no trabalho e ela não tem motivos para mentir, então isso provavelmente é verdade. É improvável que ela tenha tido algum tipo de reação emocional muito forte por causa de um pneu furado, a menos que isso tenha sido uma situação realmente estressante. Isso pode ser uma mentira, conforme indica o Nível de Estresse Alto. Entretanto, parece que ela foi de fato até a oficina, mas é difícil dizer se ela esperou lá ou qual é o motivo exato pelo qual ela está reagindo de maneira tão intensa, conforme o Nível de Estresse Médio está indicando. Ela pode estar escondendo alguma coisa, ou talvez tenha algum vínculo com alguém que trabalha lá.

► PESQUISAR NA INTERNET

Durante a partida, você encontrará frases sublinhadas e com o ícone ⓘ. Elas podem indicar endereços, citações, nomes, datas ou outras informações que podem ser pesquisadas na internet. Nenhuma dessas pistas são necessárias para resolver o caso e você pode terminar a partida sem pesquisar na internet. Porém, saber mais sobre esses tópicos pode ajudá-lo a entender a trama e alguns aspectos do caso.

Você pode usar qualquer recurso online para seguir os vestígios identificados com o ícone ⓘ, incluindo a Wikipédia, o Google e o Google Maps.

- **Você não pode consultar a internet em busca de informações sobre um tópico específico que não tenha sido instruído pelo ícone ⓘ.**
- **Após receber tal instrução, você pode pesquisar na internet em busca de vestígios sobre o tópico a qualquer momento durante a partida, quantas vezes quiser.**
- **Pesquisar na internet não custa horas.**

...e se não fosse por Karl Landsteiner ⓘ, não teríamos descoberto. No fim das contas, parece que nossa vítima e o assassino dela têm algum parentesco. Não sei se ajuda, mas também encontramos traços de tetraidrocanabinol ⓘ no cabelo dele; Com certeza, ele curtia dar um tapa de vez em quando.

Exemplo: Você pode digitar Karl Landsteiner em um mecanismo de busca de sua escolha (ou usar métodos mais tradicionais, como uma enciclopédia) e descobrir que ele foi um cientista austríaco que desenvolveu o sistema moderno de classificação de tipos sanguíneos. Se houver pessoas de interesse em seu caso e você tiver informações sobre o tipo de sangue delas, pode ser útil pesquisar um pouco sobre este tópico. Veja se consegue descobrir alguma coisa interessante sobre eles.

Além disso, você pode digitar tetraidrocanabinol e confirmar que a vítima era usuária de cannabis. Talvez isso o ajude a deduzir algumas novas teorias!

► USAR UMA HABILIDADE

Cada investigador tem uma habilidade especial que pode ser usada uma vez por dia. Após usar a habilidade de seu investigador, coloque 1  (ficha de Habilidade Usada) sobre o Cartão de seu investigador como lembrete de que a Habilidade não pode ser usada novamente até o próximo dia.

► ESCREVER UM RELATÓRIO

Uma vez por dia, você pode gastar uma de suas horas em qualquer local para Escrever um Relatório a fim de receber uma ficha de Autoridade. Se fizer isso, avance o marcador de Tempo em um espaço e adicione 1  à sua reserva de fichas. Você não pode Escrever um Relatório durante Horas Extras.

► IMPORTANTE:

- Os investigadores podem usar suas habilidades em qualquer local.
- Observe que a habilidade de Mia Roberts permite que outros investigadores restarem suas habilidades. A habilidade de Mia também pode ser usada apenas uma vez por dia.



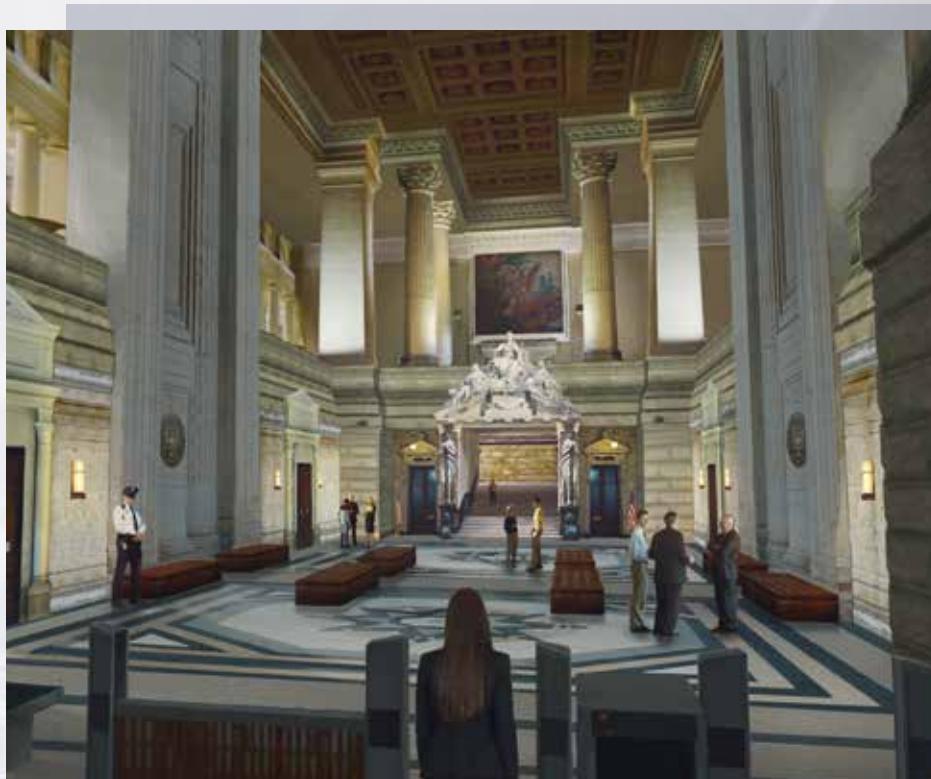
Exemplo: Enquanto Seguia uma Pista na vizinhança do suspeito, você teve a opção de Se Aprofundar e gastar uma ficha da Perícia de Interrogatório de sua reserva de fichas para questionar um viciado que estava pelos arredores da casa do suspeito. Você decide não fazê-lo, pois ele provavelmente não seria uma fonte confiável de informações.

A pista foi resolvida e colocada à direita do tabuleiro. Entretanto, você acabou de descobrir que o criminoso gosta de fumar maconha de vez em quando. Talvez o viciado saiba de algo sobre o traficante!

Normalmente, você não poderia Se Aprofundar em uma carta já resolvida. Por sorte, um dos participantes escolheu Chris Stone. Ao usar a habilidade dele, você pode gastar uma ficha de Autoridade e uma ficha de Perícia apropriada (neste caso, Interrogatório ou Coringa) de sua reserva de fichas para Se Aprofundar em uma Carta de Pista que já tenha sido resolvida.

Você pode ler o verso da carta, questionar o viciado, seguir quaisquer instruções escritas lá e, em seguida, colocar a carta à esquerda do tabuleiro, pois agora você tem acesso a ambos os lados dela.

Lembre-se de colocar uma ficha de Habilidade Usada sobre o Cartão de Investigador de Chris após usar a habilidade dele.



O TRIBUNAL

► FICHAS DE PERÍCIA

No início de um caso, cada Investigador e Consultor coloca suas fichas de Perícia na reserva de fichas da equipe; alguns investigadores não possuem fichas. As fichas de Perícia não são restauradas no final do dia; portanto, essa reserva inicial é o único suprimento da equipe durante todo o caso. Há quatro tipos de perícia:



PESQUISA representa a habilidade de examinar arquivos e dossiês antigos, e também de falar com bibliotecários. Esta perícia também representa seu conhecimento geral e meticulosidade durante uma investigação.



TECNOLOGIA representa a habilidade de usar tecnologias modernas para coletar informações, incluindo a consulta a bancos de dados do governo, invasão de sistemas privados, criação de algoritmos complexos de busca, etc.



INTERROGATÓRIO representa a habilidade de falar com testemunhas, interrogar suspeitos, fazer leitura corporal, pedir ajuda ou favores a outras pessoas, etc.



PERCEPÇÃO representa a habilidade de detectar pequenos detalhes na cena do crime, encontrar e conectar evidências e imaginar e processar o crime mentalmente para tentar encontrar detalhes ocultos. Esta perícia também é útil no laboratório, onde a detecção dos menores detalhes faz toda a diferença.



UMA FICHA DE PERÍCIA CORINGA pode ser usada como substituto de qualquer um dos outros tipos de ficha de Perícia.



LABORATÓRIO

► FICHAS DE AUTORIDADE



As fichas de Autoridade representam o reconhecimento que a sua equipe tem na Antares. Os investigadores começam cada caso com um número fixo de fichas de Autoridade na reserva de fichas (como indicado na introdução). Eles podem gastar fichas de Autoridade da reserva de fichas para ativar suas habilidades.

Durante a partida, os investigadores podem ganhar mais fichas de Autoridade a medida que avançam na investigação. Receber este tipo de ficha durante a partida é um bom sinal; significa que os investigadores estão progredindo na direção certa.

As fichas de Autoridade também ajudam os investigadores a persuadir superiores e subordinados a auxiliá-los de várias formas; algumas Cartas de Pista, por exemplo, pedem que você descarte fichas de Autoridade da reserva para conseguir algo (por exemplo, emitir um mandado de prisão).

► IMPORTANTE:

- Os investigadores podem gastar uma hora por dia usando a ação “Escrever um Relatório” para adicionar uma ficha de Autoridade à reserva de fichas.
- Às vezes você vai precisar gastar fichas de Autoridade para Seguir uma Pista específica.
- Você não pode ter mais fichas em sua reserva de fichas que as fornecidas neste produto. Se for instruído a adicionar mais do que há disponível, simplesmente ignore esta instrução.

#dicadoautor

Fichas de Autoridade podem ser cruciais em algumas partes do caso, então fique de olho no seu suprimento de fichas!

► CONECTANDO EVIDÊNCIAS

Ao encontrar um indício, visite ANTARESDATABASE.COM, clique em “**INDÍCIO**” e digite o código de 12 caracteres no formulário, diferenciando maiúsculas de minúsculas. O sistema irá reconhecer o indício automaticamente e irá exibir uma breve descrição. Você pode adicionar sua própria descrição, como ao que o indício está relacionado (por exemplo, impressões digitais em uma faca na carta #108).

Você tem acesso a todos os indícios inseridos no sistema a qualquer momento durante a partida. Os indícios estão divididos em três categorias: Dataloscopia (ID), DNA (IDNA) e Material (IM) e representam amostras de impressões digitais, sangue, cabelo, manchas e muitos outros tipos de evidências.

O Banco de Dados da Antares pode conectar as evidências a várias pessoas de interesse e uma evidência a outra, fornecendo informações valiosas e até mesmo resultando em uma prisão.

Evidência - sangue de uma vítima,
traços de álcool
IDNA: KPUHVS-UDVZCB

EXEMPLO: Se você examinar a evidência no Laboratório ou encontrar resultados de laboratório em outro lugar, muitas vezes eles incluirão Indícios que você tem que inserir no Banco de Dados da Antares. Lá, você pode conectá-los com outras evidências coletadas e descobrir mais informações, como por exemplo, a identidade de um suspeito! Se sua conexão for significante para o caso, você ganhará pontos adicionais que irão ser automaticamente adicionados à sua pontuação final.

► IMPORTANTE:

- Os Indícios nunca conectam todos os doze caracteres.
- O caractere ‘x’ representa um indício incompleto.
- O Banco de Dados da Antares conecta indícios para ajudá-lo a encontrar entradas.
- É obrigatório inserir no Banco de Dados da Antares os indícios encontrados!

► SALVANDO O JOGO

Quando terminar um caso, anote as cartas recebidas durante a investigação que você tem acesso aos dois lados e quais você tem acesso apenas à frente. Em seguida, coloque todas essas cartas no espaço indicado na bandeja da caixa. Você pode acessar essas cartas em todos os casos futuros, mas apenas como anotações — elas não podem ser usadas para realizar quaisquer ações! Todas as outras cartas do caso não estarão mais disponíveis.

Você também deve guardar todas as anotações que fez durante a partida. Detective se desenrola em uma campanha e todos os casos estão conectados com personagens, nomes, lugares, vestígios e tramas que fazem parte de uma grande história.



#dicadoautor

Recomendamos gastar alguns minutos ao final de cada caso para resumir os fatos, nomes e teorias mais importantes que você encontrou durante a partida. Isso será muito útil quando você continuar sua aventura depois de alguns dias... ou semanas! Afinal, começar o próximo caso apenas com uma vaga lembrança da trama, personagens principais e vestígios do caso anterior é uma ótima maneira de perder o próximo caso.

OUTRAS REGRAS

► INVESTIGADORES

Detective é uma aventura para 1 a 5 participantes, onde cada um escolhe um investigador para solucionar os casos. As principais características de um investigador são suas habilidades e perícias. As perícias são simplesmente adicionadas à reserva de fichas no início de um caso. As habilidades permitem que você ganhe ou gaste fichas de autoridade e as use para ganhar novas ações não fornecidas pelas regras básicas. Todas as habilidades podem ser usadas apenas uma vez por dia! Após usar uma habilidade, coloque um  sobre o Cartão do investigador como lembrete. Remova os  de todos os investigadores ao iniciar um novo dia.

Os cinco investigadores deste jogo base são:



► JACK COLEMAN, EX-POLICIAL

Quando os investigadores realizarem a ação “Escrever um Relatório”, adicione 2  à reserva de fichas em vez de 1. Lembre-se que você pode Escrever um Relatório apenas uma vez por dia!



► CHRIS STONE, EX-DETETIVE PARTICULAR

Gaste 1  da reserva de fichas e a ficha da Perícia apropriada para Se Aprofundar em uma Carta de Pista que já tenha sido resolvida e colocada à direita do tabuleiro. Às vezes, novos fatos farão você mudar de ideia em relação a um antigo beco sem saída!



► BEN HARRIS, EX-ANALISTA DO FBI

Gaste 2  da reserva de fichas para adicionar 1  à reserva de fichas.



► JULIA JACOBSON, EX-JORNALISTA INVESTIGATIVA

Gaste 1  da reserva de fichas para trocar 1 ficha de Perícia de qualquer tipo da reserva por 1 .



► MIA ROBERTS, EX-PSICÓLOGA

Gaste 1  da reserva de fichas para remover o  de outro Investigador.

► CONSULTORES

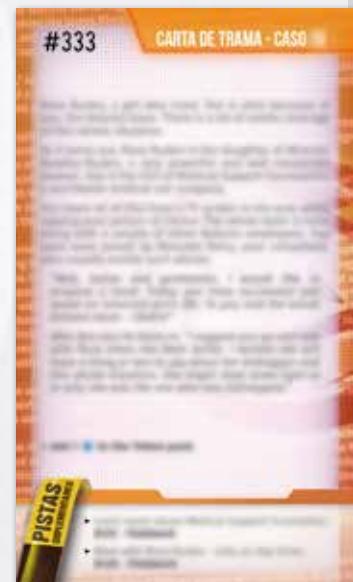
Dependendo do número de participantes, você será auxiliado por até 4 Consultores. No início do jogo, colete todas as fichas de Perícia fornecidas por Consultores e as adicione à reserva de fichas.



► CARTAS DE TRAMA

As cartas de Trama representam pistas que não estão relacionadas ao caso atual, mas sim à trama principal da campanha. Ao descobrir pistas relacionadas à trama principal, você será instruído a colocar a carta de Trama XXX no caso número YYY. Esta informação pode não adicionar muita coisa à investigação atual, mas pode fazer diferença na campanha como um todo!

Ao ser instruído a colocar cartas de Trama em um caso futuro, pegue a carta de Trama indicada e, sem lê-la, adicione-a ao divisor de plástico do caso em questão. (Há divisores para os casos 2 a 5 na caixa deste produto).



► IMPORTANTE:

- **Não leia uma carta de Trama ao comprá-la; espere até o início do caso ao qual ela pertence.**
- **As cartas de Trama geralmente indicam que você está indo na direção errada com o caso atual. Entretanto, são boas indicações de que você está prestes a desvendar a trama principal da campanha.**

FINAL DA PARTIDA E PONTUAÇÃO

► FINAL DA PARTIDA E PONTUAÇÃO

Cada caso tem um tempo específico (por exemplo, três dias) para que você complete a investigação. O caso termina às 4:00 PM (ou mais tarde, se você decidir fazer Hora Extra) do último dia. Quando terminar de trabalhar e Encerrar o Dia, você precisa acessar o Banco de Dados da Antares e escolher "Relatório Final" no menu. Lá você irá preencher um relatório virtual explicando todo o caso, dividido em duas seções. A primeira seção exige que você responda as principais perguntas relacionadas ao objetivo do caso; a segunda seção contém perguntas adicionais relacionadas à metatrama. Vocês terão que discutir em grupo e decidir como responder cada pergunta.

As respostas às perguntas são provenientes das deduções que vocês fizeram durante e após a investigação. As respostas não são encontradas em cartas específicas. Em vez disso, você tem que deduzi-las!

Cada caso tem uma pontuação pré-determinada que você deve atingir para vencer.

- As principais perguntas valem mais pontos.
- Perguntas adicionais valem menos pontos.
- Você receberá pontos automaticamente para cada evidência conectada que inseriu no Banco de Dados da Antares (valem mais que as perguntas adicionais, mas menos que as perguntas principais).
- Além disso, você será instruído a inserir o número de fichas de Estresse que coletou. Você perde 1 ponto para cada  coletada.

Depois de completar o relatório, o Banco de Dados da Antares irá calcular sua pontuação final automaticamente e anunciar se você venceu o caso ou não. Se sim, ótimo; comemore o bom trabalho!

Se não, você pode jogar o caso novamente ou ir para o próximo caso. Para jogar o mesmo caso novamente, reorganize o baralho de pistas ao seu estado original; para jogar o próximo caso, retorne todas as Cartas de Pista não usadas para a caixa e coloque todas as Cartas de Pista que você ganhou durante o caso no espaço dedicado da bandeja. Seja como for, descarte a reserva de Fichas e comece novamente pela seção "Preparação do Caso".

► IMPORTANTE:

- Depois que a partida terminar, você não pode ler as Cartas de Pista que não comprou!
- Cada resposta "Não sei" vale 0 pontos.
- Cada resposta errada vale -1 ponto.
- É quase impossível obter a pontuação máxima dos casos (por exemplo, alguns casos podem exigir que você faça Hora Extra).

► CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO: Ignacy Trzewiczek

ENREDO: Przemysław Rymer, Jakub "Dragon" Łapot

DESIGN GRÁFICO: Ewa Kostorz, Rafał Szmyt, Aga Jakimiec

TRADUÇÃO PARA INGLÊS: Luke e Zara Otniowski, Vincent Salzillo

PRODUTOR EXECUTIVO: Grzegorz Polewka

Agradecimentos especiais: Merry, Marek, Damian, Zara, Aaron Downing, Lukasz Piechaczek, Eric W. Martin, Iwona, e Cheevee Dodd.

Gostaríamos de agradecer a todos que testaram e nos ajudaram a melhorar este produto: Merry, Młody, Michał, Walec, Andy, Daria, Olga, Ewa, Aga, Mirek, Rafał, Basia, Bernadetta, Marek, Marcin, Andrzej, Pako, Greg, Asia, Derek, Natalia, Piotr, Adam, Olaf, Lesiu, Pusia, Uzu, Kamil, Ania, Ala, Tomek, Paxu, Zbyszek, Grzesiek, Gloomy, Jagódka, Eryk, Piechu, Agnieszka, Angelika, Dominik, Aleksandra, Dawid, Damian, Axel, Łasica, Szczurias, Olo, Michał and Ela, Mysza, Marta, Magda e Marek, Tony e Brian.

GALÁPAGOS JOGOS

TRADUÇÃO: Fabiano Guolo

REVISÃO: Evelyn Trippo, Ivar Junior, Kévila Cordas e Paula Pizauro

CONTROLE DE QUALIDADE: Robert Coelho

DIAGRAMAÇÃO BR: Danilo Sardinha, Felipe Godinho Page e Gabrielli Masi

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

A história, todos os nomes, personagens e incidentes retratados neste produto são fictícios. Não tivemos a intenção de fazer referência a pessoas (vivas ou mortas) ou produtos do mundo real.



© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. Sw. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Polônia. Todos os direitos reservados. É proibida a impressão e venda das regras, componentes e ilustrações deste produto sem a permissão da Portal Games.



► FUNÇÃO DE CADA PARTICIPANTE

Neste jogo, você escolhe um investigador para controlar; mesmo assim, mais do que isso, recomendamos que todos assumam funções e responsabilidades específicas. Durante os testes, percebemos que as seguintes funções podem levar a uma experiência muito mais divertida e imersiva:

► O TOMADOR DE NOTAS

"Preciso de mais uma folha. Não, não, aquela grande..."

Você é responsável por anotar as coisas, desenhar mapas mentais e conectar os pontos e outras informações. À medida que a investigação avançar e as informações antigas começarem a fazer mais sentido, o tomador de notas compara as novas evidências com pistas antigas.

► O RATO DE COMPUTADOR

"Deixe-me conferir isso no banco de dados..."

Você é responsável por pesquisar na internet quando o ícone aparecer no texto. Você cria a conta no Banco de Dados da Antares, acessa, abre as entradas do banco de dados e insere as evidências coletadas.

► O ARQUIVISTA

"Eu acho que estava na carta 203, quando aquele cara falou algo sobre o carro verde. Deixa eu ver, peraí..."

Você é responsável pela organização de todas as Cartas de Pista e por (re)consultá-las para conferir e confirmar os fatos. Você deve saber quais Cartas de Pista a equipe já resolveu e quais Pistas Suplementares ainda estão disponíveis. Você sabe em quais cartas a equipe Se Aprofundou e quais vocês podem ler apenas a frente.

► O CONTADOR DE HISTÓRIAS

"Cheguei no laboratório às 9:15, encontrei uma vaga para estacionar e corri para dentro do prédio..."

Você é responsável por contar uma ótima história. Você lê todas as cartas em voz alta, imita vozes e cria uma grande experiência ao adicionar uma atmosfera a cada nova Carta de Pista.

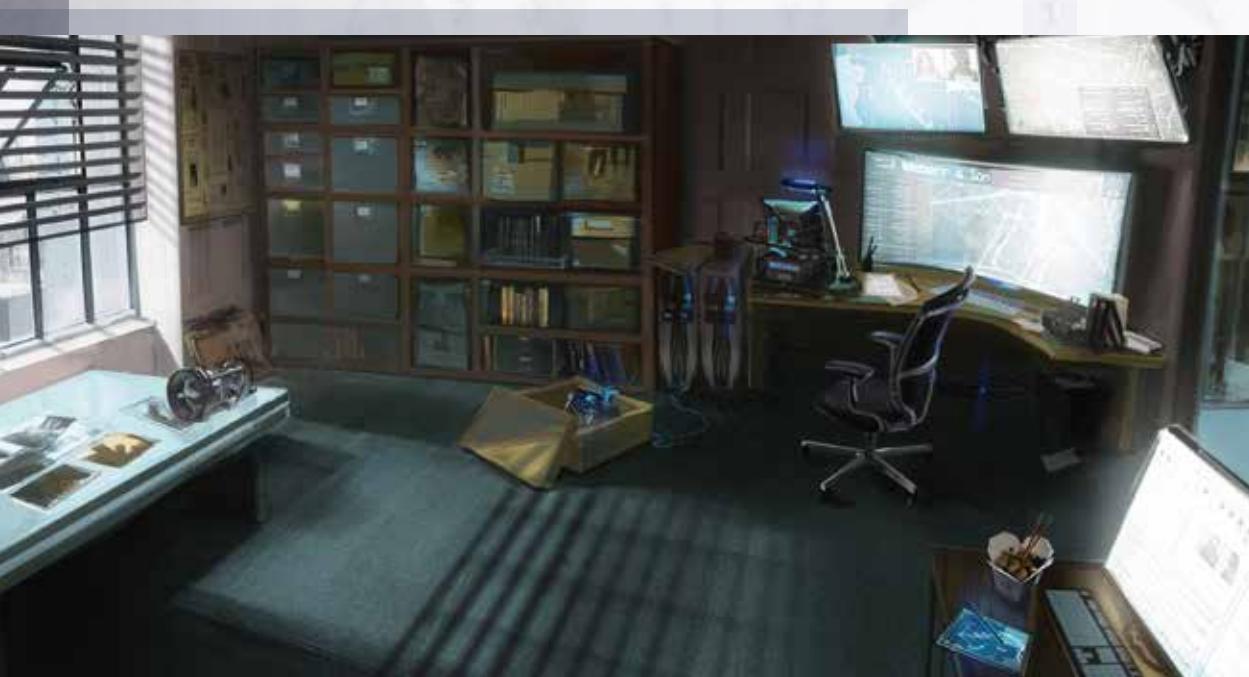
► O METICULOSO

"Impossível. Aqui nas minhas anotações diz que ele nasceu em 1954. Ele tinha apenas seis anos nessa época aí. Esse cara não é quem a gente procura..."

Você é responsável pelos pequenos detalhes espalhados por toda a campanha. Tipos de sangue, datas, endereços, nomes, filhas, filhos, tios... esta campanha é enorme e está cheia de informações. Você mantém um registro de tudo isso, localiza datas em uma linha do tempo, sabe que tal pessoa tinha cabelo ruivo ou observa que o suspeito era alto e loiro.

► PERMITA QUE TODOS PARTICIPEM

Assim como em todas as aventuras cooperativas, um integrante do grupo pode querer assumir o controle e desejar que as ideias dele sejam acatadas pelo grupo. Eu gostaria de encorajar todos os detetives a participarem, com todos os participantes contribuindo com suas ideias e teorias. Assim, vocês podem decidir em grupo qual pista seguir. A ideia deste produto é discutir e debater ideias, além de encontrar a solução mais provável do crime. Se um jogador dominar o grupo, ele estará não só agindo contra o espírito da coisa, mas também pode levar o grupo para a direção errada, forçando a equipe a prender o suspeito errado e perder. Permita que todos participem. Respeite as ideias deles e debata todas as teorias. Assim, vocês podem decidir em grupo qual pista seguir.



SALA DOS
INVESTIGADORES