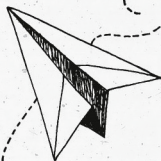


Arno Steinwender
e Markus Slawitscheck



TOP SECRET

Um jogo de segredos
e reviravoltas



COMPONENTES

- 100 Cartas de Perguntas
- 10 Cartas de Equipe (5 da Equipe Amarela, 5 da Equipe Azul)
- 40 Fichas de Resposta (4 de cada cor)

OBJETIVO

"Top Secret" divide os jogadores em duas equipes secretas: Equipe Amarela e Equipe Azul. Em cada lado da Carta de Perguntas, há perguntas específicas para cada equipe (perguntas Amarelas para a Equipe Amarela e perguntas Azuis para a Equipe Azul). Nas laterais das cartas aparecem "Sim" e "Não". Todos devem responder com suas Fichas de Resposta, mas a qual pergunta? É sua tarefa descobrir seus companheiros de equipe.

PREPARAÇÃO

QUANTIDADE PAR DE JOGADORES:

Pegue uma quantidade de Cartas de Equipe igual ao número de jogadores, sendo metade cartas Amarelas e metade cartas Azuis.

QUANTIDADE ÍMPAR DE JOGADORES:

Pegue uma Carta de Equipe a mais que o número de jogadores, sendo metade cartas Amarelas e metade cartas Azuis (por exemplo, em 5 jogadores: utilize 3 cartas da Equipe Amarela e 3 cartas da Equipe Azul).



Devolva as cartas não utilizadas para a caixa.

Embaralhe todas as Cartas de Perguntas com um lado aleatório para cima e forme uma pilha de compras no centro da mesa.

Cada jogador pega 4 Fichas de Resposta da mesma cor e coloca-as à sua frente.

COMO JOGAR



Uma partida consiste em 3 rodadas. Cada rodada tem 5 fases:

1 DISTRIBUIR CARTAS DE EQUIPE

No início de cada rodada, embaralhe todas as Cartas de Equipe e distribua **uma para cada jogador**. Você só pode ver a sua própria Carta de Equipe. Mantenha a cor da sua Equipe em segredo até o final da rodada. Com uma quantidade ímpar de jogadores, uma Carta de Equipe irá ficar de fora da rodada. Deixe-a de lado sem olhá-la.



2 COMPRAR UMA CARTA DE PERGUNTAS

No decorrer de uma rodada, vocês comprarão 3 Cartas de Perguntas e responderão às 3 perguntas.

Pegue a carta do topo da pilha e vire-a, revelando as perguntas do verso e coloque-a próxima à pilha de compras.

3 LER EM VOZ ALTA TODAS AS PERGUNTAS E RESPONDER

Um jogador lê as duas perguntas, **em voz alta**. Depois, cada jogador responde, **em silêncio**, apenas à pergunta direcionada à sua equipe. Para responder, **coloque sua Ficha de Resposta próxima à lateral "SIM" ou próxima à lateral "NÃO"** da **Carta de Perguntas**.

Não há uma ordem predefinida na qual os jogadores devam responder. Todos podem posicionar suas Fichas de Resposta assim que tiverem decidido suas respostas. Em todo caso, os jogadores **devem aguardar até que ambas as perguntas tenham sido lidas completamente**, antes de posicionarem suas fichas.

Depois de todos responderem à pergunta (posicionando suas Fichas de Resposta), **repitam o passo 2** (Comprar uma Carta de Perguntas) **e o passo 3** (Ler em Voz Alta Todas as Perguntas e Responder) mais duas vezes.

Quando houver 3 Cartas de Perguntas respondidas na mesa, o jogo prossegue para o passo 4 (Descobrir seu Companheiro).



4 DESCOBRIR SEU COMPANHEIRO

Depois de todos responderem às perguntas das 3 Cartas, é hora de repassar todas as respostas para tentar descobrir qual jogador está na mesma equipe que você.

Importante: não importa quantos jogadores estão na partida, você só precisa descobrir 1 companheiro (um jogador da mesma equipe que a sua).

Levante a mão para indicar que está pronto para arriscar. Quando todos estiverem prontos, contem até 3. No 3, todos vocês apontam, simultaneamente, para outro jogador que cada um acha que está na sua equipe. Não vale mudar depois!



5 MARCAR PONTOS

► REVELEM SUAS CARTAS DE EQUIPE

Você apontou para um membro da **outra equipe**? Que pena!

Você apontou para um membro da **sua própria equipe**? Compre 3 Cartas de Perguntas da pilha de compras. Elas valem 1 ponto cada!

Alguém **identificou você, corretamente**, como seu companheiro de equipe? Compre 1 Carta de Perguntas da pilha de compras. Ela também vale 1 ponto! Mesmo se você foi identificado por 2 ou mais companheiros, você só recebe 1 ponto por ter sido identificado.



Pontuação

▶ SE ESTIVEREM JOGANDO EM 3 JOGADORES:

O jogador que não tem companheiro deve apontar para si mesmo. Se ele identificar corretamente que é o único membro da sua equipe, ele recebe 4 pontos (compra 4 Cartas de Perguntas da pilha de compras).

FIM DE JOGO

Após 3 rodadas (de 3 Cartas de Perguntas cada uma), a partida termina. Todos contam as cartas que ganharam. Aquele com mais cartas é o vencedor!

Em caso de empate, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.

CRÉDITOS

Autores: Arno Steinwender e Markus Slawitscheck

Arte: Olesya Yatsko e Elena Vasilkovskaya

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Gustavo Lopes, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gil Martimiano

Versão Original © 2019 Red Cat Games LLC. 51/1-14; Komitas Ave, Yerevan 0014, Republic of Armenia.
www.RedCatGames.am

Versão Brasileira © 2025 PaperGames.
Todos os direitos reservados. Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. [Regras v1.0]



PAPERGAMES