



MUSEUM SUSPECTS™

Phil Walker-Harding
Maxime Sarthou

MATERIAL DE JOGO

- * 24 fichas Suspeito
- * 1 ficha Saída de Emergência
- * 32 cartas Pista (8 tipos de pistas em 8 cores diferentes com 4 critérios por tipo)
- * 48 fichas Investigação (em 4 cores, há 12 fichas por cada cor)
- * 4 fichas Detetive (A, B, C, D)
- * 4 Cadernos
- * 4 Lápis



REGRAS

blue orange
Hot Games Cool Planet

DRRRRRRRiiiiiiiiiiiiNNNNNG!

Faz soar o alarme e fecha as portas, rápido! Um dos artefactos do museu foi roubado! O diretor está a contar convosco, famosos detetives, para desmascaramem o ladrão (ou ladrões!) escondido no meio de 16 suspeitos que ainda se encontram no edifício. Encontra pistas para resolveres o mistério, a não ser que o ladrão tenha escapado antes das portas terem sido fechadas!



OBJETIVO DO JOGO

Analisa as pistas deixadas no museu e encontra o ladrão ou ladrões de entre os 16 suspeitos. Aponta as tuas descobertas no teu caderno durante as 6 rondas de jogo para te ajudar na tua investigação. O jogador que apostar mais no verdadeiro ladrão ou ladrões ganha o jogo.

PREPARAÇÃO DE JOGO

1. Coloca a ficha Saída de Emergência em cima da mesa com a face virada para cima.
2. Baralha as 24 fichas Suspeito e coloca 16 dessas fichas com a face visível em cima da mesa de maneira a formar uma tabela 4x4: esta tabela representa o mapa das 16 salas do museu, há um suspeito em cada sala. Coloca as 8 fichas restantes de volta na caixa de jogo, não serão necessárias para este jogo.
3. Retira as 32 cartas Pista:
 - Organiza-as em 8 baralhos, com a face virada para baixo, de acordo com o tipo da pista:

1. Animal
2. Chapéu
3. Peça de vestuário
4. Acessório
5. Decoração
6. Fila
7. Coluna
8. Canto

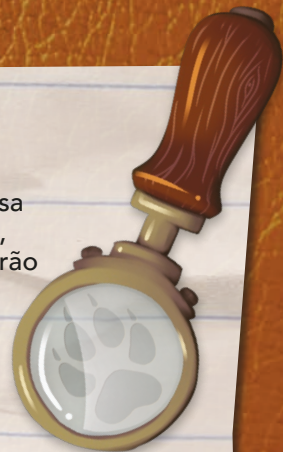


- Baralha cada pilha de cartas individualmente, mantendo as cartas com a face virada para baixo.
- Retira 1 carta de cada pilha e baralha-as de forma a formar um novo baralho com 8 cartas. Coloca as cartas que não foram usadas de volta na caixa de jogo sem espereitar.
- Coloca essas 8 cartas com a face virada para baixo perto da tabela dos 16 suspeitos.

Todo o material de jogo que não for utilizado deve ser colocado de volta na caixa de jogo.



4. Cada jogador recebe:
 - 1 Caderno
 - 1 Lápis
 - 1 ficha Detetive:
 - ❖ para um jogo com 2 jogadores, usa as fichas A e B,
 - ❖ para um jogo com 3 jogadores, usa as fichas A, B e C,
 - ❖ para um jogo com 4 jogadores, usa as fichas A, B, C e D.
 - 12 fichas Investigação correspondentes à cor da sua ficha Detetive. As fichas Investigação devem ser colocadas com a face virada para baixo à frente dos jogadores.



COMO JOGAR

Este jogo tem um total de 6 rondas.

Começa com o jogador A e depois segue para o jogador B, depois para o jogador C e finalmente para o jogador D, de acordo com o número de jogadores presentes.

No teu turno deves ser capaz de cumprir as seguintes 2 ações na seguinte ordem:

1. Investigar uma pista
2. Sugerir um suspeito

1. Investigar uma pista

O jogador ativo escolhe uma pista para investigar das 8 pistas disponíveis. Estas pistas irão ajudar-te a descobrir quais são os suspeitos inocentes.

Por exemplo, esta pista mostra que o ladrão ou ladrões não estão escondidos em nenhum dos espaços localizados no canto superior direito do museu.

Dois situações são possíveis:

- Não há ficha Investigação na pista: neste caso o jogador pode ver a pista.
- Há uma ou mais que uma ficha Investigação na pista: antes de veres a pista deves garantir que tens uma ficha Investigação no teu baralho que **seja do mesmo valor ou de um valor mais alto quando comparado com qualquer ficha que já esteja nesta pista**. Se não tiveres, não podes ver a pista e terás de escolher outra.

Assim que um jogador tiver visto uma pista deve anota-la no seu caderno. O jogador deve marcar a carta contendo a pista que acabou de ver e posteriormente marcar os espaços pertencentes aos suspeitos que agora sabe serem **inocentes** na tabela 4x4.

Depois, o jogador coloca uma das suas fichas Investigação em cima da pista que acabou de observar. Se a pista observada já tiver fichas, o jogador deverá colocar uma ficha **do mesmo valor ou de um valor mais alto do que as fichas já colocadas**. Se o jogador não tiver os valores necessários nas suas fichas para investigar uma pista, deve passar diretamente para o passo "Sugerir um suspeito".



2. Sugerir um suspeito

O jogador ativo deve colocar uma das suas fichas Investigação com a **face virada** para baixo numa das seguintes opções:

- **Numa das 16 fichas Suspeito:** a ficha colocada vai-te render pontos no final do jogo baseada no seu valor, se o suspeito for confirmado como ladrão. Podem haver várias fichas de jogadores diferentes no mesmo suspeito mas também podem haver várias fichas do mesmo jogador no mesmo suspeito (apenas uma ficha pode ser colocada por ronda).



- **Na ficha Saída de Emergência:**

se os jogadores acharem que nenhum dos 16 suspeitos é culpado e o verdadeiro ladrão já tiver escapado, podem colocar a sua ficha Investigação na ficha Saída de Emergência.



FIM DO JOGO

O jogo termina assim que 6 rondas tiverem sido jogadas e os jogadores tiverem utilizado todas as suas fichas Investigação. As cartas Pista são voltadas para cima, uma de cada vez. Conforme cada pista é revelada, os jogadores devem virar para baixo as fichas Suspeito correspondentes; desta forma sabe-se quais são os suspeitos que estão inocentes. Qualquer ficha Investigação colocada nos suspeitos inocentes é removida do jogo. Assim que todas as pistas tiverem sido reveladas, 3 situações são possíveis:

- **1 ficha Suspeito permanece com a face virada para cima:** este é o ladrão! Os jogadores que corretamente suspeitaram deste indivíduo somam o valor das fichas que colocaram em cima da carta do ladrão e o jogador com o número mais elevado ganha o jogo.

- **O ladrão não estava entre os 16 suspeitos e escapou do museu:** os jogadores que colocaram as suas fichas na Saída de Emergência somam o seu valor e o jogador que tiver maior pontuação ganha o jogo.

- **Várias fichas Suspeito permanecem com a face virada para cima:** estes suspeitos são todos ladrões! Os jogadores que suspeitaram de um ou mais indivíduos presentes, somam o valor das fichas que colocaram nos ladrões e adicionam 1 ponto por cada ladrão que suspeitaram corretamente. O jogador que tiver o maior número de pontos ganha o jogo.

Em caso de empate os jogadores partilham a vitória.

Se nenhum jogador tiver corretamente suspeitado de alguém, ninguém vence o jogo; precisam de praticar mais um pouco para se tornarem grandes detetives! Joga outra partida para mostrares a tua proeza!



Charlotte



Felix

Neste exemplo, a Charlotte e o Felix são ambos ladrões. O jogador amarelo tem um total de 11 pontos (6+4+1 porque colocou as suas fichas no primeiro ladrão). O jogador rosa tem um total de 12 pontos (5+3+2+2 porque colocou as suas fichas nos dois ladrões). O jogador rosa vence o jogo.