

VARIANTE: ÁLIBIS ACUSATÓRIOS!

Tem cuidado! Quando dois álibis se repetem, é sem dúvida uma forma sorrateira que o culpado está tramando para desviar a atenção de cima dele! No entanto, tu és mais astuto do que ele... Para jogares esta variante do jogo, a preparação de jogo e as regras de jogo são essencialmente as mesmas, exceto que quando a mesma carta Álibi aparece duas vezes esta pista revela o **culpado ou culpados!**

Todas as outras cartas Álibi são ignoradas, e os jogadores devem tocar o mais rápido possível nas cartas Suspeitos que mostram o álibi que apareceu duas vezes, de forma a ganharem essas cartas (cada jogador não pode tocar em mais de duas cartas). Os jogadores bem-sucedidos colocam essas cartas à sua frente como cartas de pontos de vitória. Apesar de terem sido identificados vários culpados desta forma, é o jogador que colocou a última carta Álibi desta ronda que coloca a primeira carta na ronda seguinte. Se nenhum suspeito corresponder com a pista que aparece duas vezes, o Moriarty é o culpado! O primeiro jogador que colocar a mão na carta do Moriarty no centro da mesa, ganha a primeira carta da pilha de cartas central.

O jogo acaba imediatamente quando a última carta da pilha de cartas Suspeitos for virada para cima. O jogador que tiver ganho mais cartas Suspeitos ganha o jogo.

© 2019 Blue Orange Editions. Sherlock Express e Blue Orange são marcas registadas de Blue Orange Editions, França. Feito na China. Desenhado em França.
www.blueorangegames.eu



SHERLOCK EXPRESS



Henri Kermarrec
Bénédicte Ammar

blue orange
Hot Games Cool Planet

INTRODUÇÃO

Ajuda o Sherlock a desmascarar os culpados e usa as pistas astutamente para descobrires o cúmplice do Moriarty, o seu inimigo mortal! Se ninguém for culpado, captura o próprio Moriarty. Todos são suspeitos... Até que se prove o contrário!

MATERIAL DE JOGO

- 27 cartas Suspeitos
- 36 cartas Álibi



OBJETIVO DO JOGO

Observa todos os suspeitos, analisa os álibis e usa o teu talento dedutivo para desmascarar o verdadeiro culpado.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- Baralha as cartas Álibi e distribui-as de forma igual entre os jogadores. Os jogadores organizam as suas cartas numa pilha à sua frente, com a face virada para baixo.
- Depois, coloca o baralho de cartas Suspeitos ao centro da mesa com a face virada para baixo.
- Vira 6 cartas Suspeitos e coloca-as à volta do baralho de cartas original.



O último jogador a ter visto um filme de detetives é escolhido para jogar em primeiro lugar. O jogo pode agora começar.

COMO JOGAR?

Começando com o primeiro jogador e continuando o jogo no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador vira a primeira carta Álibi da sua pilha de cartas e coloca-a à sua frente, com a face virada para cima, de forma a que os outros jogadores a possam ver. Cada jogador coloca a sua carta numa fila, junto às cartas que já foram viradas para cima para que todos os Álibis estejam visíveis.

As cartas Álibi podem mostrar um local, um animal ou um acessório. Cada carta Álibi que é virada para cima vai provar a inocência de um ou mais suspeitos, essa carta é o seu álibi.

Quando os jogadores viram uma das suas cartas da pilha, eles anunciam um álibi que vai provar a inocência de um dos suspeitos. Todos os jogadores devem depois observar as cartas que foram reveladas de forma a deduzir quem foi o responsável do crime.

Nota: Se uma carta Álibi for revelada e for idêntica a outra carta Álibi que já tenha sido revelada, nada acontece e o jogo continua: é a vez do próximo jogador e ele pode revelar a sua carta.



2

Exemplo: Os jogadores revelaram as 3 cartas Álibi seguintes, uma depois da outra: um tigre, uma biblioteca e uma cartola. Por isso, o culpado não é um tigre, o crime não aconteceu na biblioteca e o culpado não usa uma cartola. A lista de suspeitos diminui.



De forma a identificar um culpado, um jogador tem de ser o primeiro a colocar a sua mão na carta

Suspeito do jogador culpado. Se vários jogadores identificarem o mesmo culpado, o primeiro jogador a ter colocado a mão em cima da carta ganha um ponto, e guarda essa carta.

IMPORTANTE! Só pode existir um culpado! Se os 6 suspeitos que foram revelados forem provados inocentes, por um ou vários álibis, os jogadores devem apanhar o Moriarty ao colocarem a mão em cima da pilha de cartas Suspeitos que está ao centro da mesa.



Os jogadores verificam se a acusação é correta ao verificarem as cartas Álibi:

- Se o jogador estiver certo, recebe a carta Suspeitos, ou se tiver acusado o Moriarty, recebe a primeira carta da pilha de cartas Suspeitos. O jogador guarda essa carta.
- Se o jogador estiver errado, é eliminado da ronda que está a decorrer e outra ronda começa, sem esse jogador, para se tentar encontrar o culpado.

Assim que o culpado for encontrado, é colocada uma nova carta Suspeitos para substituir a carta que foi retirada. Tem sempre de haver 6 cartas visíveis ao centro da mesa. Cada jogador recolhe as suas cartas Álibi, baralha-as e forma uma pilha de cartas, depois coloca-as ao centro da mesa com a face virada para baixo. Uma nova ronda pode começar. O último jogador a ter ganho uma carta Suspeitos é o primeiro a virar uma nova carta Álibi.

FIM DO JOGO

O primeiro jogador a ganhar 5 cartas Suspeitos é o vencedor.



3