

Solucionando o Crime

Com exceção do Cientista Forense, cada jogador, inclusive Assassino, Cúmplice e Testemunha (estes dois últimos, quando estiverem em jogo), pode, a qualquer momento do jogo, fazer uma tentativa única de “Solucionar o Crime”. Para tentar solucionar o crime, o jogador deve anunciar, “Deixe-me solucionar o crime!”. O jogador então aponta para uma Carta de Pistas e uma Carta de Meios de Crime à frente de outro jogador. Se as cartas escolhidas por um jogador em sua tentativa de solucionar o crime forem **ambas** corretas para a resolução do crime, isto é, se forem a “Evidência-chave” e a “Forma do Assassinato”, o jogo termina imediatamente. Nesse caso, Cientista Forense, Investigadores e Testemunha, se estiver em jogo, ganham o jogo.

Se qualquer uma das cartas apontadas estiver incorreta (mesmo que a outra esteja correta), o Cientista Forense apenas dirá “Não”, sem dar qualquer dica ou informação adicional. O jogo continua normalmente.

Se um jogador não for bem-sucedido em sua tentativa de “Solucionar o Crime”, ele deve entregar sua Ficha de Distintivo ao Cientista Forense, indicando que ele já usou a sua tentativa. O jogador continuará participando do jogo normalmente, inclusive apresentando as suas opiniões durante a Fase de Exposição, mas não poderá realizar outra tentativa de “Solucionar o Crime”.

Importante: Se um jogador não utilizar a sua tentativa de “Solucionar o Crime” antes que o último jogador conclua a sua exposição na terceira e última rodada da Investigação, ele perderá sua chance. Por isso, use a sua tentativa, não a perca!

3. Encerrando o caso

O jogo termina em uma das seguintes situações:

- Um investigador tenta “Solucionar o Crime” e escolhe corretamente tanto a “Evidência-chave” quanto a “Forma do Assassinato”. Nesse caso, Cientista Forense, Investigadores e Testemunha (se estiver em jogo) ganham o jogo!
- Todos os jogadores perdem suas chances de “Solucionar o Crime” (ou porque não foram bem-sucedidos em seus palpites no decorrer do jogo ou porque não utilizaram as suas chances de “Solucionar o Crime” até a terceira e última rodada da Fase de Exposição). Nesse caso, Assassino e Cúmplice (se estiver em jogo) ganham o jogo.

MUDANÇA BRUSCA

Em um jogo com a Testemunha, pode ocorrer uma mudança brusca ao fim da partida. Se a “Evidência-chave” e a “Forma do Assassinato” forem corretamente identificadas por um jogador ao tentar “Solucionar o Crime”, o Assassino ainda tem a chance de encontrar a Testemunha, para matá-la e realizar uma queima de arquivo antes do julgamento. Para isso, o Assassino, após discutir com seu Cúmplice, escolhe um jogador que acredita ser a Testemunha. Se o jogador escolhido for efetivamente a Testemunha, Assassino e Cúmplice escapam da condenação e ganham o jogo. Se, ao contrário, o jogador escolhido não for a Testemunha, Assassino e Cúmplice são condenados. Se isso ocorrer, Cientista Forense, Investigadores e Testemunha ganham o jogo.

VARIANTES

Peças de Evento

Para jogar com as Peças de Evento, o Cientista Forense deve embaralhá-las junto às Peças de Cena do Crime, após o término da primeira rodada da Fase de Coleta de Evidências. Dessa maneira, um evento pode ocorrer durante a segunda e a terceira rodadas de jogo. Quando jogar com as Peças de Evento e uma delas for comprada, o Cientista Forense simplesmente lê o texto em voz alta e segue as instruções nela descritas.

Ajustando a Dificuldade

Os jogadores podem adotar as seguintes mudanças nas regras para ajustar o nível de dificuldade:

Para tornar o jogo mais fácil para os Investigadores, distribua 3 Cartas de Meios de Crime e 3 Cartas de Pistas para cada jogador. Para tornar o jogo mais difícil para os Investigadores, distribua 5 Cartas de Meios de Crime e 5 Cartas de Pistas para cada jogador.

REGRAS DE OURO

São poucas as restrições na comunicação durante o jogo, mas elas são muito importantes:

1. O Cientista Forense não pode repassar informações de nenhuma outra forma que não seja pela colocação de Marcadores de Bala nas Peças de Cena do Crime ou respondendo “Sim” ou “Não” após uma tentativa de “Solucionar o Crime”.

2. Os jogadores não podem interromper outro jogador durante as Fases de Exposição – exceto para tentar “Solucionar o Crime”.

Durante as Fases de Coleta de Evidências, os jogadores podem falar livremente. Fazer perguntas aos outros jogadores é permitido. Respondê-las é opcional.



DECEPTION

MURDER IN HONG KONG

AMBIENTAÇÃO

Em meio aos neons que banham a cidade de Hong Kong, ocorreu um terrível assassinato. Ao chegarem à cena do crime, você e seus colegas Investigadores descobrem que o culpado deixou rastros importantes para trás. Entre os objetos suspeitos espalhados, vocês devem deduzir a “Forma do Assassinato” e identificar a “Evidência-chave”, para poderem capturar e incriminar o Assassino.

Não bastasse já ser espinhoso solucionar o crime, a tarefa se complica ainda mais com o fato de o Assassino se encontrar entre os Investigadores! Enquanto o Cientista Forense dá dicas aos Investigadores sobre quais indícios procurar, o Assassino tenta semear dúvida e discórdia para encobrir seu tenebroso ato.

Os Investigadores serão perspicazes o bastante para solucionar o crime? Ou o Assassino cometerá o crime perfeito e sairá impune?

COMPONENTES



Cartas de Personagem (pretas) x 12



Cartas de Pistas (marrons) x 200



Cartas de Meios de Crime (azuis) x 90



Peças de Cena do Crime x 32 (incluindo 6 Peças de Evento)



Fichas de Distintivo x 11



Marcadores de Bala x 6

PERSONAGENS



Cientista Forense x1

Como mestre do jogo, o Cientista Forense possui o conhecimento da resolução do crime. Ele é responsável por auxiliar os Investigadores a identificarem a “Evidência-chave” e a “Forma do Assassinato”. Quando um Investigador consegue fazer essa identificação com sucesso, o crime é solucionado, e o Cientista Forense e os Investigadores ganham o jogo.

Durante o jogo, o Cientista Forense **NÃO PODE** dar dicas da resolução do crime de qualquer outra forma que não seja a estabelecida no jogo. Por exemplo, não é permitido ao Cientista Forense dar dicas com **palavras, gestos ou olhares**.

Assassino x1

Quando o crime ocorre, o Assassino escolhe, entre as cartas que ele recebe no início da partida, 1 Carta de Pistas e 1 Carta de Meios de Crime. Essas cartas são chamadas “Evidência-chave” e “Forma do Assassinato”, respectivamente. Elas formam juntas o **par** que será a resolução do crime.

O Assassino tenta esconder seu personagem e procura por um bode expiatório. Para ele ganhar o jogo, basta que nenhum Investigador consiga identificar corretamente o **par** que forma a resolução do crime: “Evidência-chave” e “Forma do Assassinato”. O Assassino ganha o jogo mesmo que seja eventualmente desmascarado, desde que os Investigadores não sejam bem-sucedidos em “Solucionar o Crime” (explicado no tópico “Solucionando o Crime”, p.4).

Investigadores x8

Para solucionar o crime, os Investigadores devem analisar as dicas dadas pelo Cientista Forense. Assim que um dos Investigadores identificar corretamente o **par** composto por “Evidência-chave” e “Forma do Assassinato”, o Assassino é detido e os Investigadores (e o Cientista Forense) vencem o jogo.

Tenham em mente que o Assassino (e o Cúmplice, quando estiver em jogo) está entre os Investigadores! Os verdadeiros Investigadores devem defender-se vigorosamente contra falsas acusações.



4-12 Jogadores



15-30 Minutos



+14 anos

Um jogo de Tobey Ho

Ilustrações: Tommy KC.5, On Tung





Cúmplice xl

O Cúmplice é um personagem opcional em jogos com 6 a 10 jogadores e obrigatório em jogos com 11 e 12 jogadores. O Cúmplice sabe quem é o Assassino e qual é a resolução do crime. O Cúmplice e o Assassino devem trabalhar juntos e secretamente para que a resolução do crime não seja descoberta pelos Investigadores. O Cúmplice e o Assassino ganham o jogo se o Assassino sair impune, isto é, se nenhum Investigador descobrir a resolução do crime.

Testemunha xl

A Testemunha é um personagem opcional para jogos com 6 a 11 jogadores e obrigatório em jogos com 12 jogadores. A Testemunha só é utilizada quando o Cúmplice também estiver em jogo (mas pode-se jogar com o Cúmplice, sem a Testemunha). A Testemunha é um Investigador que flagrou os culpados deixando a cena do crime. Ela não tem como saber entre os culpados que viu, quem é o Assassino e quem é o Cúmplice, nem como o crime foi cometido. Isto é, a Testemunha desconhece a “Evidência-chave” e a “Forma do Assassinato”. A Testemunha ganha o jogo, quando Investigadores e Cientista Forense também vencem.

Se o Assassino é detido, mas puder identificar a Testemunha, há uma queima de arquivo e ela é considerada morta. Isto permite que Assassino e Cúmplice saiam impunes e vençam o jogo (veja “Mudança Brusca”, p.4).

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Preparação do Cenário

Retorne todas as Peças de Evento para a caixa do jogo, as quais são usadas como variação do jogo (veja “Variantes”, p.4). Distribua 4 Cartas de Pistas e 4 Cartas de Meios de Crime para cada jogador. Os jogadores dispõem à frente de si as 8 cartas recebidas com as faces para cima. A disposição deve ser feita em 2 fileiras de 4 cartas (uma de Cartas de Pistas e outra de Cartas de Meios de Crime) e com os textos e ilustrações virados para os outros jogadores, de forma que fiquem claramente visíveis para todos. Antes de prosseguir, é recomendado que os jogadores tirem um momento para observar todas as cartas sobre a mesa.

As ilustrações nas Cartas de Pistas e de Meios de Crime servem apenas como referência. Os jogadores devem usar a imaginação baseando-se nos textos das cartas.

2. Atribuição de Personagens

Pegue o número de Cartas de Personagem igual ao número de jogadores, de acordo com o descrito:

4 a 5 jogadores: 1 Assassino, 1 Cientista Forense, todos os restantes: Investigadores

6 a 10 jogadores: 1 Assassino, 1 Cientista Forense, 1 Cúmplice (opcional), 1 Testemunha (opcional), todos os restantes: Investigadores

11 jogadores: 1 Assassino, 1 Cientista Forense, 1 Cúmplice (obrigatório), 1 Testemunha (opcional), todos os restantes: Investigadores

12 jogadores: 1 Assassino, 1 Cientista Forense, 1 Cúmplice (obrigatório), 1 Testemunha (obrigatório), todos os restantes: Investigadores (8)

Retorne para a caixa do jogo as Cartas de Personagem não utilizadas. Embaralhe as Cartas de Personagem em jogo e, secretamente, distribua uma para cada jogador. O único jogador que se revela é o Cientista Forense. Ele atuará como mestre do jogo. Ele descarta as suas Cartas de Pistas e de Meios de Crime, pois jogará usando apenas as Peças de Cena do Crime. Todos os outros jogadores mantêm seus personagens secretos até o fim da partida.

Em seu primeiro jogo, recomenda-se atribuir diretamente o personagem “Cientista Forense” ao jogador mais expressivo.

3. Fichas de Distintivo

Finalmente, entregue a cada jogador (exceto ao Cientista Forense) uma Ficha de Distintivo. Essa ficha indica que um determinado jogador ainda não usou a sua tentativa de “Solucionar o Crime” e deve estar sempre à mostra na frente do jogador. Retorne as fichas excedentes à caixa do jogo.

ANDAMENTO DO JOGO

1. O Crime

Durante essa parte do jogo, o Assassino escolherá qual será a resolução do crime por meio da identificação da “Evidência-chave” e da “Forma do Assassinato”. O Cientista Forense deve conduzir essa parte do jogo, de acordo com os seguintes passos:

- a. O Cientista Forense anuncia, “Todos os jogadores, fechem os olhos”, e confirma que todos estão com os olhos fechados.
- b. O Cientista Forense anuncia, “Assassino (e Cúmplice), abra(m) os olhos”, e confirma que ele(s) os abriu(ram).
- c. O Cientista Forense anuncia, “Assassino, indique a ‘Evidência-chave’ e a ‘Forma do Assassinato’.” O Assassino então aponta silenciosamente para uma de suas próprias Cartas de Pistas e uma de suas próprias Cartas de Meios de Crime.
- d. O Cientista Forense dá um assentimento silencioso da compreensão da informação, para que o Assassino deixe de apontar para as cartas. Em seguida, o Cientista Forense anuncia “Assassino (e Cúmplice), feche(m) os olhos”.
- e. (Apenas se a Testemunha estiver no jogo) O Cientista Forense anuncia, “Testemunha, abra os olhos”. O Cientista Forense então aponta simultaneamente para o Assassino e para o Cúmplice, sem dar pista alguma de quem é quem. A Testemunha dá um assentimento silencioso da compreensão da informação. Em seguida, o Cientista Forense anuncia, “Testemunha, feche os olhos”.
- f. O Cientista Forense anuncia, “Todos os jogadores, abram os olhos”.

2. Investigação

Essa é a parte principal do jogo e é dividida em 3 rodadas – cada rodada consiste em uma Fase de Coleta de Evidências e uma Fase de Exposição. O jogo pode terminar prematuramente se um dos Investigadores identificar corretamente o **par** composto por “Evidência-chave” e “Forma do Assassinato”. Caso contrário, o jogo termina após a conclusão da terceira rodada. As fases se desenvolvem de acordo com os seguintes passos:

CAUSA DA MORTE 死因 死因 Asfria 窒息	LOCAL DO CRIME 案發地點 酒吧	CONDIÇÕES DO CORPO 屍體狀況 Ainda quente 餘溫	VESTÍGIOS NO CORPO 屍體殘留 Cabeça 頭部	DURAÇÃO DO CRIME 作案時間 Instantâneo 瞬間	天候情況 CLIMA Ensolarado 晴朗
Ferimento grave 重傷	Livraria 書店	Rígido 僵硬	Feito 胸部	Breve 短暫	Temporal 雷雨
Perda de sangue 失血	Restaurante 餐廳	Em decomposição 腐爛	Mão 手部	Gradual 逐漸	Seco 乾燥
Doença 病發	Hotel 酒店	Desmembrado 殘缺	Perna 腿部	Prolongado 溫長	Úmido 潮濕
Envenenamento 中毒	Hospital 醫院	Íntacto 完整	Em algumas partes 局部	Alguns dias 數日	Frio 寒冷
Acidente 意外	Canteiro de obras 地盤	Retorcido 扭曲	Por todo o corpo 全身	Indeterminado 模糊	Quente 炎熱

2a-I. Coleta de Evidências
Um por vez, o Cientista Forense coloca cada um dos 6 Marcadores de Bala nas peças à sua frente. Cada Marcador de Bala deve ser colocado em apenas uma das 6 informações listadas em cada peça e só se pode colocar um Marcador de Bala por peça. Os marcadores podem ser colocados lenta ou rapidamente, a critério do Cientista Forense.

Após a colocação do primeiro Marcador de Bala, todos os jogadores (exceto o Cientista Forense) podem discutir livremente e expressar suas opiniões sobre a investigação. Baseado nessas discussões, o Cientista Forense coloca os marcadores subsequentes, conduzindo e aprofundando a investigação. Assim, a ordem escolhida pelo Cientista Forense para colocar os marcadores e os sinais de indecisão ou hesitação que ele apresente podem fornecer pistas aos Investigadores. Os marcadores podem ser colocados em qualquer ordem, a critério do Cientista Forense. Porém, uma vez colocados, eles não podem mais ser reposicionados.

Esta fase se encerra com a colocação do sexto marcador.

2a-II. Exposição
Após a colocação do último marcador, o Cientista Forense deve permitir um breve período de discussões sobre a investigação e então pedir que cada jogador apresente individualmente as suas opiniões sobre o crime. Essas exposições iniciam-se pelo jogador imediatamente à esquerda do Cientista Forense e seguem em sentido horário. Cada jogador deve expressar na sua vez suas opiniões sobre a “Evidência-chave” e a “Forma do Assassinato”. Cada jogador tem 30 segundos para a sua exposição (Esse tempo é apenas uma sugestão. Outro limite de tempo pode ser adotado pelos jogadores).

Não é permitido que os jogadores interrompam ou atrapalhem o jogador que está fazendo a exposição, EXCETO para tentar “Solucionar o Crime”.

2b. Segunda Rodada de Coleta de Evidências
Depois que cada jogador fizer a sua exposição, o Cientista Forense segue para a segunda rodada de Coleta de Evidências.

2b-I. Coleta de Evidências
O Cientista Forense compra uma nova Peça de Cena do Crime do monte de compras. Essa peça substituirá uma das Peças de Cena do Crime já em jogo, exceto as peças “Local do Crime” e “Causa da Morte”. Primeiro, o Cientista Forense descarta a peça a ser substituída (inclusive o seu Marcador de Bala). Em seguida, a peça comprada preenche o espaço vazio e o Cientista Forense coloca o Marcador de Bala removido em uma das seis informações da nova peça.

2b-II. Exposição
O Cientista Forense deve permitir novamente um momento aos jogadores para que discutam sobre a nova evidência. Em seguida, ele deve pedir a cada jogador que apresente suas opiniões em uma nova Fase de Exposição, conforme explicado no passo 2a-II.

2c. Última Rodada de Coleta de Evidências
Depois que cada jogador fizer sua exposição pela segunda vez, o Cientista Forense segue para a última rodada de Coleta de Evidências.

2c-I. Coleta de Evidências: Repita o passo 2b-I.

2c-II. Exposição: Repita o passo 2b-II.

Importante: O jogo termina IMEDIATAMENTE após o último jogador fazer a sua terceira e última exposição.