

Manual - Quimical Case

Objetivo

O objetivo é descobrir qual dentre seis suspeitos, qual dentre seis compostos orgânicos e qual dentre nove laboratórios estão envolvidos em um acidente.

Para resolver este mistério e vencer este jogo, você precisa encontrar as respostas para as seguintes perguntas:

Quem cometeu o acidente?

Onde tudo aconteceu?

Que composto orgânico causou o acidente ?

Componentes

- 1 tabuleiro
- 6 peças de suspeito
- 1 envelope Confidencial do "Arquivo do caso"
- Monte de cartas de suspeitos (seis)
- Monte de cartas de compostos orgânicos (seis)
- Monte de cartas de laboratórios (nove)
- 1 bloco de notas do investigador
- 2 dados
- 1 regra

Preparação

1. Procure no tabuleiro pelo espaço INÍCIO e pelo nome do suspeito que está mais próximo de você. Pegue a peça deste suspeito como sua peça e a coloque no espaço INICIO. Se menos de seis pessoas estiverem jogando, assegure-se de colocar a(s) peça(s) restante(s) no(s) espaço(s) apropriado(s) eles podem, ainda assim, estar envolvidos no acidente e devem estar no local!

2. Posicione cada um dos compostos orgânicos em um laboratório diferente. Selecione seis laboratórios, entre os nove disponíveis.

3. Coloque o envelope vazio no centro do tabuleiro.

4. Separe as cartas em três grupos: suspeitos, compostos orgânicos e laboratórios. Embaralhe cada grupo separadamente e posicione-os

na mesa. Em seguida, de modo que ninguém veja, pegue uma carta de cima de cada monte e as coloque dentro do envelope confidencial. O envelope Confidencial agora contém a resposta para as três perguntas do caso: Quem cometeu o acidente? Onde? Com que composto químico ?

5. Embaralhe os três grupos de cartas que restaram. Então as distribua aos jogadores viradas para baixo. Não importa se um jogador ficar com mais cartas que outro. Secretamente olhe as suas próprias cartas: se elas estão na sua mão, não podem estar no envelope confidencial - ou seja, nenhuma das suas cartas está envolvida no acidente !

6. Distribua para cada um dos jogadores uma folha do bloco de notas de investigador para suas investigações.

7. O jogo segue ao próximo jogador sempre à esquerda.

O Jogo

Movendo a sua peça, em cada jogada, tente chegar a um laboratório diferente no complexo de laboratórios. Para iniciar a sua vez, mova-se de acordo com o número indicado pelo dado ou, se você estiver em um laboratório posicionado em um dos cantos, use uma passagem secreta.

Jogando o Dado

Jogue o dado e mova a sua peça de acordo com o número de casas indicado no dado.

- Você pode se mover na vertical ou horizontal, para frente ou para trás, mas não na diagonal.
- Você pode mudar a sua direção quantas vezes o total de casas indicado pelo dado permitir. No entanto, você não pode passar pelo mesmo espaço mais de uma vez durante a mesma jogada.

Você não pode entrar, passar ou cair em um espaço que já é ocupado por algum outro suspeito.

Passagens Secretas

Os laboratórios em cantos opostos do tabuleiro são conectados por passagens secretas. Se está em um destes locais na sua vez de jogar, você pode, se quiser, usar a Passagem secreta ao invés de jogar os dados. Para se mover pela passagem secreta, anuncie que você quer fazê-lo, então mova sua peça para o laboratório no canto oposto.

Entrar e Sair de um Laboratório

Você pode entrar ou sair de um laboratório através dos números indicados pelos dados, entrando pela porta ou através das passagens secretas.

- Uma porta é a abertura presente na parede, não é o espaço em frente a entrada. Quando você passar por uma

porta, não conte a própria entrada como um espaço.

- Você não consegue passar por uma porta que está ocupada pela peça de um oponente.
- Assim que entrar em um laboratório, pare de se mover. Não importa se o número que você tirou é superior àquele que você precisava para entrar.
- Você não pode retornar ou ficar no mesmo laboratório durante uma mesma jogada.
 - É possível que seus oponentes o bloqueie em alguma ou todas as portas e o prenda dentro de um laboratório. Se isso acontecer, você deve esperar que a pessoa se mova e desbloqueie a porta para que você possa sair!

Dar um Palpite

Entrou em um laboratório, dê um palpite! Dessa maneira, você tenta determinar - por

processo de eliminação - quais as três cartas que estão no envelope confidencial.

Para dar um palpite, mova um suspeito e um composto orgânico para o laboratório que você acabou de entrar. Então proponha que o acidente foi cometido naquele local, por aquele suspeito, com aquele composto químico.

Lembre-se de três coisas:

- Você deve estar no laboratório que você menciona no seu palpite.
- Assegure-se de considerar todas as peças - incluindo os personagens sem jogadores e você mesmo! - com a mesma carga de suspeita.
- Não há limite para o número de compostos químicos e suspeitos presentes em um laboratório ao mesmo tempo.

Prove que o Palpite é Verdadeiro ou Falso

Depois que você der um palpite, seus

oponentes tentam, cada um em sua jogada, provar que o seu palpite é falso.

O primeiro a tentar é aquele que se encontra à sua esquerda. Este jogador olha para as cartas dele para ver se um ou mais dos palpites que você falou aparecem em suas cartas.

Se o jogador tem uma ou mais cartas com os seus palpites, ele seleciona somente uma para te mostrar. Se o jogador não tem nenhuma das cartas com os palpites apontados por você, então a chance de provar que o seu palpite está errado passa para o próximo jogador à esquerda.

Assim que algum jogador mostrar umas das cartas que você falou, esta é a prova de que aquela carta não pode estar no envelope.

Termine a sua vez riscando essa carta da sua caderneta. (Alguns jogadores acham importante marcar as iniciais do jogador que o mostrou a carta.)

Se ninguém foi capaz de provar que o seu Palpite estava errado, você pode tanto terminar a sua jogada como fazer uma Acusação. (Ver a seção Fazendo uma Acusação para detalhes.)

Mais sobre se Mover e Fazer Palpites

Você pode dar apenas um palpite após entrar em um laboratório em particular.

Para dar o seu próximo palpite, você deve entrar em um laboratório diferente ou, na sua próxima vez, entrar no mesmo laboratório novamente.

Você não pode abrir mão de uma jogada para continuar em um mesmo laboratório. Mas se você está preso em um laboratório porque seu oponente está bloqueando a porta, deve permanecer lá até que uma porta seja desocupada e você possa sair.

Quando você arrisca um palpite, você pode, se quiser, dizer uma ou mais cartas que estejam com você mesmo.

Esta é uma maneira esperta de conseguir informações e despistar seus oponentes.

Você pode dar um palpite que inclua um suspeito e um composto químico que já estão no laboratório. Neste caso, a transferência de um ou de ambos os itens não é necessária. Quando for necessária, deixe o(s) item(s) no laboratório onde o palpite foi feito.

Se a sua peça foi movida, na sua próxima vez, você pode fazer uma de duas coisas: mover-se do laboratório através de uma das maneiras normais de locomoção ou dar um palpite para aquele laboratório. Se você decidir dar um Palpite, não jogue o dado ou mova a sua peça.

Você pode, se quiser, dar um palpite e fazer uma acusação na mesma jogada.

Fazendo uma acusação

Quando você acreditar ter solucionado a identidade das três cartas presentes no envelope confidencial, você pode, na sua vez, fazer uma Acusação e indicar o suspeito, o laboratório e o composto orgânico que você acredita que foi usado no acidente.

Primeiramente diga, "Eu acuso (nome do suspeito) de cometer o acidente no (laboratório) com o (composto orgânico)."

Então, sem deixar ninguém ver, cheque as cartas presentes no envelope.

Em um Palpite, o laboratório que você menciona deve ser o laboratório em que a sua peça está. Mas em uma Acusação, você pode dizer qualquer laboratório.

Lembre-se: você só pode fazer uma Acusação por jogo.

Se a sua Acusação Estiver Errada

Se alguma das cartas que você falou não estiver presente no envelope:

- Retorne as três cartas ao envelope secretamente;
- Você não pode mais se mover no jogo, portanto, não pode mais vencer;
- Você continua participando apenas para mostrar as cartas que tiver no palpite dos outros jogadores;
- Os seus oponentes podem continuar mexendo seus personagens para os vários laboratórios onde eles dão palpites
- Se, após fazer uma Acusação falsa, a sua peça estiver bloqueando uma porta, mova-a para dentro do laboratório para que outros jogadores possam ter acesso.

Fazendo uma acusação

Quando você acreditar ter solucionado a identidade das três cartas presentes no envelope confidencial, você pode, na sua vez, fazer uma Acusação e indicar o suspeito, o laboratório e o composto orgânico que você acredita que foi usado no acidente.

Primeiramente diga, "Eu acuso (nome do suspeito) de cometer o acidente no (laboratório) com o (composto orgânico)."

Então, sem deixar ninguém ver, cheque as cartas presentes no envelope.

Em um Palpite, o laboratório que você menciona deve ser o laboratório em que a sua peça está. Mas em uma Acusação, você pode dizer qualquer laboratório.

Lembre-se: você só pode fazer uma Acusação por jogo.

Se a sua Acusação Estiver Errada

Se alguma das cartas que você falou não estiver presente no envelope:

- Retorne as três cartas ao envelope secretamente;
- Você não pode mais se mover no jogo, portanto, não pode mais vencer;
- Você continua participando apenas para mostrar as cartas que tiver no palpite dos outros jogadores;
- Os seus oponentes podem continuar mexendo seus personagens para os vários laboratórios onde eles dão palpites
- Se, após fazer uma Acusação falsa, a sua peça estiver bloqueando uma porta, mova-a para dentro do laboratório para que outros jogadores possam ter acesso.

Ganha O Jogo Quem Resolve o Mistério!

Você vence o jogo se a sua acusação estiver completamente correta - ou seja, se dentro do envelope estiverem as três cartas que você falou. Quando isso acontecer, tire todas as três cartas do envelope e as mostre para todos os jogadores.