

# DETECTIVE & Co.



- ★ De 8 a 99 anos
- ★ De 2 a 7 jogadores
- ★ Contém: 1 tabuleiro de jogo, 7 figuras detectives, 7 marcas, 7 cartões detectives, 1 cofre e 1 dado.

## OBJECTIVO

O objectivo do jogo é reunir as 40 pistas relativas ao lugar onde está escondido o cofre, o que permitirá chegar em primeiro lugar à última casa.

## PREPARAÇÃO

No momento de preparar o jogo há que ter em conta que deve repartir-se, entre os jogadores, detectives, cartões detectives e marcas da mesma cor.

Afim de melhor camuflar a identidade de cada um dos detectives, deve haver sempre mais duas marcas e dois detectives do que jogadores. Colocar-se-ão os detectives na igreja e o cofre na casa n.º 7. As marcas colocam-se na casa de saída. Separam-se os cartões detective das mesmas cores que as marcas e os detectives e cada jogador apanha uma. A linha de cor do cartão detective indica ao jogador qual é o seu detective e a sua marca!

Exemplo: se um jogador recebe um cartão com uma linha de cor roxa, corresponder-lhe-á o detective e a marca roxa. Nenhum jogador deve saber a identidade dos detectives dos outros jogadores.

Os cartões restantes separam-se do jogo.

## **Início e desenvolvimento do jogo**

O jogador mais velho começa o jogo. Cada jogador, na sua vez, lançará o dado e moverá tantos detectives quantos queira, no sentido dos ponteiros do relógio, distribuindo entre eles os pontos obtidos no dado. Por exemplo: se um jogador obtém 6, colocará o detective que quiser na casa 2, outro na casa 3 e o seu próprio detecte na casa 1 (faz isto com muita astúcia, pois não quer que ninguém descubra qual é o seu detective). O número indicado nas casas representa o número de pistas que cada jogador encontra. As ruínas e a igreja, ainda que não tenham indicada qualquer pontuação, devem ser consideradas como mais duas casas. Estes 6 pontos podiam-se ter repartido de qualquer outra forma, por exemplo: colocando 7 detectives na casa 1 e outro na casa 2, ou colocando um detective na casa 6. (Dois ou mais detectives ou marcas podem ocupar simultaneamente a mesma posição). Quando um detective chegue, com a pontuação exacta, à casa onde está o cofre, os jogadores conseguirão pistas. Somente agora as marcas poderão avançar tantas casas quantas as pistas encontradas. O jogador que tenha chegado com qualquer detective ao lugar onde está o cofre, adianta as marcas. O jogador seguinte colocará o cofre em qualquer casa vazia e o jogo continuará normalmente. Exemplo: o detective azul chega à casa onde está o cofre (casa 7). Neste caso, a marca azul avançará 7 casas. As marcas dos outros detectives avançarão tantas casas como indique o número da casa em que se encontrem nesse momento. Se o detective verde estiver na casa 4, o detective vermelho na 3 e o amarelo na 10, a marca verde avançará 4 casas, a vermelha 3 e a amarela 10.

Cuidado! O detective que estiver situado naquele momento nas ruínas deverá recuar a sua marca 3 casas e o que estiver situado na igreja não poderá avançar nem recuar a sua marca, pois a igreja é um lugar neutral.

## **Final do jogo e vencedor**

O jogo acaba quando uma marca chega ou cruza a casa 41. O detective cuja marca chega primeiro à meta é o vencedor. Uma vez chegada à

meta qualquer marca revelará a identidade dos detectives. Para esse efeito, cada jogador porá, com a frente para cima, o seu cartão detective, que manteve em segredo durante o jogo, e dar-se-á a conhecer.

## **REGRAS PARA SUPER DETECTIVES**

### **Objectivo**

O objectivo desta modalidade é reunir pista e desmascarar os outros detectives. Para esse efeito, cada jogador irá anotando em segredo as suas suspeitas num papel.

### **Início e desenvolvimento do jogo**

Os jogadores deverão seguir as normas indicadas no jogo básico, com excepção de que o cofre pode estar colocado em qualquer das casas. O cofre, se se preferir, pode permanecer sempre na mesma situação.

Quando uma marca chegue ou passe na casa 29, todos os jogadores deverão pousar os seus papéis secretos sobre a mesa. Estes não poderão ser lidos até que uma marca chegue à casa 41. É agora que todos os jogadores mostram os seus cartões detectives e leem os seus papéis secretos. Cada jogador poderá avançar a sua marca cinco casas por cada detective que tenha desmascarado.

### **Final do jogo e vencedor**

O jogador que estiver situado em primeiro lugar, depois de ter avançado o número de casas correspondentes aos detectives que desmascarou será o vencedor.

## REGRAS PARA SUPER DETECTIVES

### Objetivo

O objetivo desta modalidade é reunir pista e desmascarar os cultos detectives. Para esse efeito, cada jogador porá, com a frente para cima, o seu Cartão Detectivo, que permanece em segredo durante o jogo, e dar-se-á a conectar.

### Início e desenvolvimento do jogo

Os jogadores deverão seguir as normas indicadas no jogo básico, com excepção de que o Cartão pode estar colocado em qualquer das casas. O Cartão, se se pretente, pode permanecer sempre na mesma situação.

Quando uma marca chegar ou passe na casa 28, todos os jogadores deverão pousar os seus papéis secretos sobre a mesa. Estes não poderão ser lidos até que uma marca chegue à casa 41. É agora que todos os

jogadores mostram os seus cartões secretos e lêem os seus papéis secretos. Cada jogador poderá ganhar uma marca cinco casas por cada detectivo que tenha desmascarado.



O jogador que estiver situado em primeiro lugar, depois de ter avançado o número de casas correspondentes aos detectivos que desmascarou, será o vencedor.

Se o jogador que estiver em primeiro lugar não tiver desmascarado nenhum detectivo, o jogador que estiver em segundo lugar será o vencedor.

O jogo termina quando um jogador tiver desmascarado todos os detectivos. O jogador que estiver em primeiro lugar será o vencedor.