

Componentes

168 Cartas de Evidência
58 Fichas de Ponto de Vitória
8 Fichas de Votação
8 Marcadores de Jogador
7 Cadernos
1 Lápis
(Marcador de Jogador Ativo)

"Detective Club" mais uma vez abre suas portas para novos membros. Você está convidado, mas primeiro você precisa se provar como detetive real. Analise toda evidência, ouça as testemunhas e tente descobrir quem está mentindo no grupo. Apenas o mais observador e astuto vai ter sucesso e conseguir a vitória! Bem vindo ao Clube!

Preparando o Jogo

1. Coloque as Fichas de VP e o baralho de Cartas de Evidências onde os jogadores possam alcançar confortavelmente.
2. Cada jogador pega o Marcador de Jogador de sua escolha e coloca uma Ficha de Votação na cor correspondente nela.
3. Aleatoriamente escolha o Primeiro Jogador. Este jogador recebe uma canela (que é o Marcador de Jogador Ativo e) pega um caderno para cada outro jogador no jogo (por exemplo, em um jogo para 7, o Jogador Ativo pegaria 6 cadernos).
4. Cada jogador saca 6 Cartas de Evidência.



Preparação para 4 jogadores.



Como Jogar

Um jogo de Detective Club tem vários turnos. Em cada um os jogadores vão jogar duas cartas. O jogo termina depois que cada jogador tiver sido Jogador Ativo uma vez (6-8 jogadores).

Em cada rodada, o jogo tem as seguintes cinco etapas:

1

Escolha uma Palavra

O Jogador Ativo olha suas cartas e escolhe uma palavra tendo em mente que vai poder usar duas cartas da sua mão para descrever aquela palavra. Então, ele joga uma carta com a face para cima no meio da mesa: esta carta deve refletir a palavra que ele tem em mente. Então ele imediatamente saca uma nova carta do baralho.



Nota: No jogo, sempre que alguém jogar uma Carta de Evidência, imediatamente saca 1 nova carta para repor. Cada jogador deve sempre ter 6 Cartas de Evidência na mão.



Exemplo: Mike é o jogador ativo. Ele quer jogar com a palavra "natura". Ele coloca a carta mostrando uma rosa vermelha para refletir aquela palavra.

2

Definir Papéis

O Jogador Ativo escreve a palavra em cada caderno menos um. Então ele embaralha os cadernos e aleatoriamente entra um caderno para cada outro jogador.

Um jogador receberá um caderno em branco: ele é o **Conspirador**. Os outros jogadores são **Detetives**. Os Detetives devem tentar identificar o Conspirador. O Conspirador deve se aliar ao Jogador Ativo para tentar ludibriar os Detetives.



Nota: Os jogadores devem manter seus segretos a todo momento! Ninguém sabe quem é o conspirador. Exceto ele mesmo.

3

Jogar Cartas

Começando com o jogador que está à esquerda do Jogador Ativo em direção horária, cada jogador joga uma carta da sua mão. Novamente, cada carta deve combinar com a palavra que o Jogador Ativo escreveu nos cadernos.



Exemplo: Bill é um Detetive. Ele pode ver que Mike escreveu "natureza" no caderno, então ele joga uma carta que mostra o mar. Deve bastar.



Exemplo: Jane é a conspiradora. Não há nada no caderno dela. Ela tenta analisar as duas cartas anteriores e procura por algo que possa funcionar. Há água em ambas as cartas - talvez a palavra seja água. Ela escolhe a carta com a onda azul grande.

Depois que todos os jogadores tiverem jogado uma carta, o Jogador Ativo joga uma segunda carta, e assim em diante até que todos tenham jogado duas cartas.



Exemplo: Mike e Bill agora adicionaram uma segunda carta e Jane entende que a palavra provavelmente não foi água. Talvez "natureza" então? Ou algo assim? Ela coloca a carta do girassol, esperando pelo melhor.

Quando o Jogador Ativo joga cartas no meio da mesa, todos os outros jogadores jogam suas cartas em sua frente.

* Se você é um Detetive, tenha certeza de jogar cartas sólidas de Evidência para evitar ser acusado durante a Fase de Votação!

* Se você é o Conspirador, tente obter informação das cartas jogadas pelos outros jogadores.

4

Discute e Vote

Depois que todos tiverem jogado duas caras, o Jogador Ativo diz a palavra que está escrita. Ele então explica as razões para ter escolhido as duas cartas que ele colocou para refletir aquela palavra.

Todos os outros jogadores fazem o mesmo, em sentido horário. Depois que todos explicarem suas escolhas, os jogadores votam para designar quem acham que é o conspirador. O Jogador Ativo não participa. A partir do jogador à sua esquerda em sentido horário, cada jogador coloca sua Ficha de Voto perto do Marcador de Jogador de sua escolha, exceto o seu próprio.

Exemplo: Bill e Dustin acham que Jane é a Conspiradora porque ela não soube explicar as cartas claramente. Bill coloca a Ficha de Voto dela perto do Marcador de Jogador da Jane. Em troca Jane vota contra Bill, esperando que Dustin faça a escolha errada.

5

Pontuação

Quando cada jogador tiver votado, revele todos os cadernos e proceda à pontuação.

- * Cada Detetive que colocou sua Ficha de Voto no Marcador de Jogador do Conspirador ganha 3 PV.
- * Se há 0 ou 1 Ficha no Marcador do Jogador conspirador, então o Conspirador ganha 5 PV e o Jogador Ativo ganha 4 PV.
- * Se há 2 ou mais Fichas no Marcador do Jogador Conspirador, então o Conspirador e o Jogador Ativo não ganham nenhum PV.

Exemplo: Bill e Dustin estão certos e ganham 3 PV cada. Jane e Mike não ganham nenhum PV nesta rodada.

Os jogadores mantêm suas Fichas de PV para baixo. Quando a fase de Pontuação termina, uma nova rodada começa, o Jogador Ativo passa o marcador para o jogador à esquerda. Aquele jogador é o novo Jogador Ativo e pega os cadernos. Se assegure de riscar a palavra anterior em todos cadernos para evitar confusões!

Fim do Jogo

O jogo termina depois que cada jogador foi o Jogador Ativo uma vez (com 6-8 jogadores) ou duas (com menos de 6). Revele suas Fichas de PV e some elas para ter sua pontuação final. O jogador com a maior quantidade de PV vence. Se houver empate, o jogador empatado com a maior quantidade de fichas de PV vence, se ainda empatado, os jogadores compartilham a vitória.

VARIANTES DO JOGO

Jogo Temático

Antes da primeira rodada, os jogadores escolhem um tópico. Quando o jogador ativo escolher uma palavra em seu turno, ele deve se certificar de que sua palavra se adequa ao tópico escolhido no início do jogo. Tópicos podem ser específicos como "Ópera Espacia", EUA, Protagonistas) ou gerais (Filmes, Países, Livros) dependendo do nível de dificuldade que você quiser para jogar. Assegure-se de que todo mundo concorda com o tópico escolhido. Você pode também mudar de tópico depois de algumas rodadas ou jogar o jogo todo com o mesmo tópico.

Sem Fase de Discussão

Para mudar o foco do jogo, você pode mudar a parte de Discussão da etapa 4 "Discute e Vote". Neste caso, comece a votar imediatamente depois que cada um tiver jogado duas cartas. O jogador ativo não diz a palavra e os jogadores não explicam suas cartas.

CRÉDITOS

In

Design de Jogo: Oleksandr Nevskiy
Desenvolvimento: IGAMES Studio

Ilustração&Design: M8I Studio
Edição/Tradução Inglês: Antoine Prono

Fra

Auteur: Oleksandr Nevskiy
Développement: IGAMES Studio
Graphismes: M8I Studio
Édition/Traduction française: Antoine Prono

Al

Spiel design: Oleksandr Nevskiy
Entwicklung: IGAMES Studio
Illustrationen & Grafikdesign: M8I Studio
Deutsche Übersetzung: Peer Lagerpusch
Lektorat: Vera Brust, Pierre Dierks,
Markus Klapper - **ERKLAERPEER.DE**

© 2018 IGAMES

3



5



Testando um protótipo de "Clube Detetive"



M8I studio unit

