

SHERLOCK

EXPRESS



PAPERGAMES

REGRAS

INTRODUÇÃO

Ajude Sherlock a desmascarar culpados e use as pistas com astúcia para encontrar o cúmplice de Moriarty, seu maior inimigo! Se ninguém for culpado, capture o próprio Moriarty. Todos são suspeitos... Até que se provem inocentes!

COMPONENTES

- 27 cartas de suspeito
- 36 cartas de álibi



OBJETIVO

Observar os suspeitos, examinar os álibis e usar suas habilidades dedutivas para expor o real culpado.

PREPARAÇÃO

• Embaralhe as cartas de álibi e distribua-as igualmente entre os jogadores. Os jogadores empilham as cartas recebidas à sua frente, viradas para baixo.

• A seguir, coloque a pilha de cartas de suspeito virada para baixo no centro da mesa.

• Revele 6 cartas de suspeito e coloque-as ao redor daquela pilha.

O jogador que mais recentemente assistiu a um filme de detetive é o primeiro jogador. A partida está pronta para começar.



COMO JOGAR

Começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador revela a primeira carta de álibi de sua própria pilha e coloca-a à sua frente, virada para cima, para que os demais jogadores possam vê-la. Cada jogador coloca sua carta ao lado das suas outras já reveladas formando uma linha, de forma que todos os seus álibis estejam visíveis.

As cartas de álibi podem mostrar um lugar, um animal ou um acessório. Cada carta de álibi virada para cima provará a inocência de um ou mais suspeitos, pois a carta fornece um álibi a ele(s).



Ao virar a carta de sua pilha, os jogadores revelam o álibi que provará a inocência de um ou mais suspeitos. Todos os jogadores devem, então, olhar as cartas já reveladas para tentar deduzir quem é o responsável pelo crime.

Importante: se uma carta de álibi que acaba de ser revelada for idêntica a outra carta de álibi que já tenha sido revelada por você ou por qualquer outro jogador, nada acontece e o jogo continua: a vez passa ao próximo jogador e ele pode revelar a carta dele.

Exemplo:

Os jogadores revelaram as 3 cartas de álibi a seguir, uma após a outra: um tigre, uma biblioteca e uma cartola. Então, o culpado não é um tigre, o culpado não estava na biblioteca e ele não usa uma cartola. A lista de suspeitos diminui.

Para identificar um culpado, um jogador deve ser o primeiro a colocar a mão na carta de suspeito do culpado. Se vários jogadores identificarem o culpado, então o primeiro a colocar a mão na carta fica com ela.



IMPORTANTE! Só pode haver um culpado! Se os 6 suspeitos mostrados na mesa se provarem inocentes por um ou mais álibis, então os jogadores devem capturar o próprio Moriarty, colocando sua mão na pilha de cartas de suspeito no centro da mesa.



Os jogadores conferem se a acusação foi correta, examinando as cartas de álibi:

- Se o jogador estiver certo, ele fica com a carta de suspeito ou, se ele acusou Moriarty, fica com a primeira carta da pilha de suspeitos. Ele mantém aquela carta próxima de si.
- Se o jogador estiver errado, ele é eliminado da rodada atual e os demais jogadores continuam a procura pelo culpado sem ele.

Uma vez que o culpado seja encontrado, uma nova carta de suspeito é revelada para substituir o culpado anterior, para que haja sempre 6 suspeitos visíveis no centro da mesa. Cada jogador pega de volta suas cartas de álibi, embaralha-as e forma uma pilha virada para baixo à sua frente. Uma nova rodada pode começar. O último jogador a ter ganho a carta de suspeito é o primeiro a revelar uma nova carta de álibi.

FINAL DA PARTIDA

O primeiro jogador a ganhar 5 cartas de suspeito é o vencedor.

VARIANTE: ÁLIBIS ACUSATÓRIOS!

Atenção! Quando dois álibis se repetem na mesa, sem dúvida, é uma tentativa sorrateira do culpado afastar as suspeitas sobre si! Porém, você é mais astucioso que ele... Para jogar esta variante do jogo, a preparação e as regras de como jogar são exatamente as mesmas, exceto que se a mesma carta de álibi **aparecer duas vezes**, então **esta pista revela o culpado ou culpados!**

Todas as outras cartas de álibi são ignoradas e os jogadores devem colocar suas mãos o mais rápido possível em todos os suspeitos cujas cartas contêm o álibi que apareceu duas vezes, para conseguirem ganhar aquelas cartas (cada jogador só pode tocar no máximo duas cartas).

Os jogadores que conseguirem colocar suas mãos em um ou dois suspeitos primeiro ficam com as cartas e aumentam sua contagem de pontos. Se um jogador colocar a mão em uma carta errada, não há penalidade. Como vários culpados poderão ter sido identificados desta maneira, será o jogador que revelou a última carta de álibi desta rodada que revelará a primeira carta na próxima rodada. Se nenhum suspeito corresponder à pista que apareceu duas vezes, então Moriarty é o culpado! O primeiro jogador que colocar a mão em Moriarty no centro da mesa ganha a primeira carta da pilha central.

O jogo termina, imediatamente, quando a última carta da pilha de suspeitos for revelada. O jogador que tiver ganho mais cartas de suspeito vence a partida.

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer
Revisão: Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade e Eduardo Cella

Edição e Produção: Eduardo Cella
Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.
Regras v1.0 – edição brasileira



PAPERGAMES



Versão Brasileira © 2019 PaperGames.
Todos os direitos reservados. Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Versão Original © 2019 Blue Orange. Sherlock Express e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange. www.blueorangegames.eu. Produzido e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 - Pont-à-Moussou, França.