## **CONTO 001 DICAS COPA** Cômodos do primeiro andar: QUARTO POSIÇÃO COMODO CARTA OBJETO **DE CASAL** 99/99 Q99 99 Cômodos do segundo andar: POSIÇÃO COMODO **CARTA OBJETO** Cômodos do terceiro andar: POSIÇÃO COMODO **CARTA OBJETO**

		CONTO 001
Para todos: A porta bateu e trancou. Fiquei preso! (fique preso por uma rodada)	Para voce: Perto da janela,virado para frente, olhando nos seus olhos está o pai de Anne A porta bateu e trancou (fique preso por uma rodada) Ao virar para porta percebeu que ao voltar a olhar para a janela o pai de Anne não estava mais la.	2 ANDARES
		Descrição
Para todos: A porta bateu e trancou. Fiquei preso! (fique preso por uma rodada)	Para voce: Perto da janela,virado para frente, olhando nos seus olhos está o pai de Anne A porta bateu e trancou (fique preso por uma rodada) Ao virar para porta percebeu que ao voltar a olhar para a janela o pai de Anne não estava mais la.	Chegamos, ja no final da tarde, a HillHouse, uma casa que aparenta estar abandonada a muito tempo e coberta por aspargo-samambaia, o que justifica seu baixo valor imobiliário tornando-se um ótimo lugar para uma colonia de ferias.  Ao chegarmos perto da casa nos deparamos com símbolos nazistas na entrada, e na porta, está uma criança, é Anne, aparenta ter 8 anos, pálida, de pele escura e corpo franzino. Anne, da as boas vindas e pede para não nos preocupemos porque que já estão de saída, mas pede para que cuidem do seu gato. Sai correndo para entrar no [COMODO1], fala que vai buscar seu pai e grita para que fiquem longe do [COMODO2]. A porta bate e o jogo começa!
Respostas::  a) Descobrir a causa da morte		Objetivos:
b) Descobrir o objeto usado pelo assassino c) Descobrir o comodo onde o assassino atuou		a) Descobrir a causa da morte b) Descobrir o objeto usado pelo assassino c) Descobrir o comodo onde o assassino atuou