

MurderKing

MANUAL DE INSTRUÇÕES

DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E AO MESMO TEMPO - VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA

Para 3 a 8 jogadores a partir de 10 anos de idade

CONTÉM: Tabuleiro, 27 cartas (11 locais de crime, 8 personagens e 8 armas) 8 peões, 8 armas, bloco de anotações, envelope, 2 dados e manual de instruções

PREPARANDO O JOGO

1- Coloque os peões que representam os suspeitos no tabuleiro, seguindo a sequência indicada na tabelaww

SUSPEITOS	PEÃO	LOCAL
Princesa	Vermelho	Castelo
Cavaleiro	Branco	Estabulo
Mago	Azul	Templo
Anciã	Preto	Gruta
Elfa	Verde	Floresta
Domador	Laranja	Ninho
Demonia	Roxo	Cemiterio
Gnomo	Amarelo	Taberna

Mesmo havendo menos de 8 jogadores, coloque todos os peões nas casas indicadas, pois qualquer um deles pode ser o culpado. Depois disso cada jogador escolhe um peão e recebe uma das folhas do bloco de notas

2- Separe as cartas em 3 montes: armas, locais e suspeitos. Embaralhe cada monte de forma separada e, sem nenhum dos jogadores olhar, retire uma carta de cada monte e as coloque no envelope "confidencial". Estas cartas estão representando o assassino, a arma do crime e a cena do crime

As cartas do jogo que estão dentro do envelope não podem ser vistas até a resolução do crime.

3-Junte todas as cartas, embarelhe-as e distribua para os jogadores, dando uma de cada vez para cada um dos jogadores. Conforme o número de jogadores existe possibilidade de os jogadores não terem a mesma quantidade de cartas

INVESTIGAÇÃO COMEÇA

O primeiro jogador é decidido através dos resultado de jogo de dados, quem tirar o maior número é o primeiro jogador, e a partir daí o jogador a esquerda vai seguindo a ordem

Em cada partida o jogador deve lançar o dado e andar com o peão o número de casas que foi o resultado dos dados, em uma direção a sua escolha.

O primeiro local a ser visitado no tabuleiro não pode ser o local no qual o jogador iniciou o jogo.

ANDANDO COM O PEÃO

- 1- Seu peão deve sair do local indicado no início do jogo.
- 2- Na mesma jogada você pode andar para frente e para trás e para os lados, porém não pode retornar ao local onde estava anteriormente. Vale lembrar que não é permitido os peões andarem na diagonal
- 3-Se houver outro peão em seu caminho, desvie indo para os espaços laterais, dois peões não ocupam o mesmo espaço.
- 4- Quando chegar ao local escolhido, você deve entrar e, na mesma partida dar um palpite

NÃO ESQUEÇA:

Você não pode entrar no mesmo aposento que já estiver um jogador no espaço da porta, porém dentro de um mesmo local pode se ter mais de um peões.

Não obrigatoriamente você precisa tirar o número exato para entrar no local desejado, caso você precise tirar 5 e tire 6, você pode entrar no local e dar o seu palpite. O palpite deve ser dado na mesma rodada.

PONTOS NO TABULEIRO

As placas indicam as entradas nas passagens secretas, que no qual permitem os jogadores irem a

outras partes do tabuleiro: taberna-castelo; lago encantado-feira; floresta mágica-templo, são as passagens secretas. Cada jogador pode usar 3 vezes as passagens secretas.

INVESTIGANDO O CRIME

Você estando em um possível local do crime você deve fazer um palpite, tente adivinhar quem é o assassino e com que arma o rei foi morto, o lugar é sempre o local que você estiver

exemplo: você está na feira.
palpite: "acho que foi o mago, com o grimor na feira"

Ao mesmo tempo que você dá o palpite, coloque o peão do suspeito e a arma no aposento. No caso, o peão do mago e o grimor na feira.

Ao dar seu palpite sobre o crime, o jogador que estiver à sua esquerda deve olhar as cartas e ver se tem alguma carta referente ao palpite feito. Se tiver ele deve mostrar apenas uma das cartas que tiver (mesmo que tenha mais de uma). Anote no bloco de notas a carta mostrada. Isso significa que aquele local, crime ou suspeito mostrado não está envolvido com crime

Se o jogador à sua esquerda não tiver nenhuma carta, o primeiro jogador à esquerda que tiver alguma carta deverá mostrar pra você

ATENÇÃO: sempre que tiver alguma carta que prove a falsidade do crime você deve mostrá-la. Caso contrário você atrapalhará o jogo e será desclassificado! As cartas do jogador desclassificado devem ser redistribuídas entre os outros jogadores.

O peão que foi colocado em um aposento por causa do palpite não volta para o lugar onde estava. E o jogador que está com esse peão pode, na sua vez, dar um palpite no mesmo aposento, sem precisar sair, nem jogar dado. Se ele não quiser, joga o dado e sai do aposento normalmente.

- Você não pode ficar no mesmo local por duas rodadas seguidas.
- Se você quiser repetir o aposento, tem que sair em uma rodada e voltar na próxima.
- Lembre-se que você também pode ir de um aposento a outro sem jogar o dado, utilizando as passagens secretas.

RESOLVENDO O CRIME

Ao descobrir quem pe o assassino, com que a arma e onde ele matou o rei, faça a sua acusação. Mas ATENÇÃO, cada jogador só poderá fazer uma acusação e apenas na sua vez de jogar.

No momento da acusação você abre o envelope e olha as cartas não deixando que NINGUÉM mais veja essas cartas. Se sua acusação estiver errada coloque as cartas novamente no envelope sem que ninguém veja e estará fora do jogo. Mas se ela estiver correta, você ganhou o jogo e provou que é um grande detetive.

NÃO PERCA NADA!

Confira por dentro do jogo, dicas, e um pouco mais sobre o jogo entrando no site:

www.sitedojogo.com.br

Jogo desenvolvido sem fins lucrativos, para o curso de comunicação visual: design gráfico, sendo para a disciplina projeto integrado multidisciplinar da universidade paulista(UNIP) - campus anchieta. Dados fictícios



DESENVOLVIDO POR SNAKE GAMES LTDA

CNPJ:11.001.002/0002-00

RUA GAL. LEITE DE CASTRO, 202 - JARDIM SANTA CRUZ

CEP:04182-020. SACOMÃ, SÃO PAULO

INDUSTRIA BRASILEIRA - MADE IN BRAZIL