# Manual do Jogo: Mistério na Mansão

## Objetivo do Jogo

Os jogadores devem investigar o assassinato do Sr. Joaquim, reunindo pistas e depoimentos para descobrir:

* Quem é o assassino?
* Qual foi o método utilizado?
* Qual foi a motivação do crime?

## Componentes do Jogo

* **Cartas de Personagens** (contendo descrições e depoimentos)
* **Cartas de Pistas** (contendo informações sobre o crime)
* **Cartas de Ação** (com efeitos especiais durante a investigação)
* **Folhas de Investigação** (para cada jogador anotar suas descobertas)
* **Lápis ou caneta**

### ****Preparação do Jogo****

1. **Distribuição dos Componentes**:
   * **Cartas de Personagens**: Existem cinco cartas de personagens no jogo. Cada uma descreve um dos suspeitos, seus depoimentos e características.
   * **Cartas de Pistas**: As pistas revelam informações sobre o crime, o método de assassinato e outras descobertas.
   * **Cartas de Ação**: Cartas que permitem que os jogadores tomem ações especiais, como pegar mais pistas, descartar uma carta ou trocar informações secretas.
   * **Folhas de Anotações**: Cada jogador recebe uma folha de anotações onde poderá registrar informações importantes sobre os suspeitos, motivos, pistas e teorias.
2. **Organização do Baralho**:
   * Misture as **Cartas de Personagens**, **Cartas de Pistas** e **Cartas de Ação** em um único baralho.
   * Coloque o baralho no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.

### ****Início do Jogo****

1. **Distribuição das Cartas**:
   * Cada jogador pega uma folha de anotações.
   * Não distribua as **Cartas de Personagens** de forma direta. Elas serão descobertas conforme o jogo avança.
2. **Primeira Rodada**:
   * O jogo começa com um jogador de preferência. Este jogador puxa uma carta do baralho e lê em voz baixa, sem revelar para os outros jogadores.
   * O jogador registra as informações na sua folha de anotações.
   * Em seguida, ele deixa a carta de lado e passa o turno para o próximo jogador.
   * Quando acabar as cartas do baralho, deve-se pegar todas as cartas, menos a carta de ação “Descartar uma carta”, e embaralhar novamente, assim dando sequência ao jogo.

### ****Durante o Jogo****

1. **Rodadas de Jogo**:
   * Cada jogador, ao seu turno, puxa uma carta do baralho, lê as informações em segredo e registra as pistas ou ações na folha de anotações.
   * As cartas podem ser de **Pistas** ou **Ação**.
   * **Cartas de Pistas**: Revelam detalhes importantes sobre o crime, como o método de assassinato, pistas encontradas na cena do crime e outros elementos essenciais.
   * **Cartas de Ação**: Permitem que o jogador tome decisões táticas, como descartar uma carta, trocar informações secretas com outro jogador ou pegar mais pistas.
2. **Silêncio Durante a Investigação**:
   * Durante a partida, todos os jogadores devem manter o silêncio enquanto leem suas cartas e registram as informações. Isso evita que eles compartilhem pistas antes de estarem prontos para formar teorias.
3. **Anotações Secretas**:
   * Cada jogador deve anotar as pistas e suas próprias teorias na folha de anotações. Eles devem buscar conectá-las com os depoimentos dos personagens e a motivação por trás do crime.

### ****Exemplo de Como Funciona a Ação****

* **Rodada 1**: Jogador A puxa uma carta de **Pista** e descobre que o Sr. Joaquim foi envenenado com um chá. Ele anota a pista na folha.
* **Rodada 2**: Jogador B puxa uma carta de **Ação** e escolhe "Descartar uma carta". Ele deve pegar uma carta aleatória do baralho, sem ver o que é aquela carta, e descartar ela do baralho até o final do jogo.
* **Rodada 3**: Jogador C puxa uma carta de **Pista** e descobre que o Sr. Joaquim tem medo de segurança. Ele anota a pista na folha e começa a formar uma teoria.

## Folha de Investigação

Cada jogador deve anotar suas descobertas usando a folha de investigação, que contém:

* Lista de suspeitos e suas possíveis motivações.
* Anotações sobre pistas relevantes.
* Hipótese final sobre o crime.

## Fazendo uma Acusação

* Quando um jogador acreditar que tem informações suficientes, ele pode bater na mesa e dizer **"Eu sei quem matou o Sr. Joaquim!"**.
* Ele deve revelar sua hipótese, respondendo:
  1. **Quem foi o assassino?**
  2. **Qual foi o método utilizado?**
  3. **Qual foi a motivação do crime?**

**Como é revelado a carta de solução?**

Se o jogador tiver certeza, ele deve pegar a carta de solução, só ele, para se caso sua hipótese estiver errada os outros jogadores possam continuar o jogo.

* Se a resposta estiver correta, ele vence o jogo.
* Se estiver errada, ele é eliminado e os outros continuam jogando.

Se sua hipótese estiver correta, ele irá mostrar para todos os jogadores sua lista de anotações e a carta de solução para comprovar sua vitória.

Se sua hipótese estiver errada, ele vai deixar a carta de solução ainda virada para baixo, para que continuem jogando.

## Vencendo o Jogo

O primeiro jogador a acertar todas as três respostas **vence o jogo** e é declarado o **detetive mestre da noite!**

## Dicas para um Jogo Mais Divertido

* **Atenção aos detalhes:** Pequenos elementos nas pistas podem mudar tudo.
* **Blefe:** Se quiser enganar os outros jogadores, faça anotações falsas ou tente desviar a atenção deles.
* **Raciocínio lógico:** Combine pistas e depoimentos para chegar à resposta certa.

**RACIOCÍNIOS UTILIZADOS NO JOGO**

### ****Raciocínio Dedutivo (Principal)****

O jogo se baseia na **análise lógica de pistas e depoimentos para chegar a uma conclusão inevitável e exata**. O raciocínio dedutivo parte de premissas conhecidas e tira conclusões que devem ser verdadeiras se as premissas forem corretas.

### ****Raciocínio Abdutivo (Auxiliar)****

Há momentos no jogo em que os jogadores fazem inferências baseadas na melhor explicação disponível, mesmo que não tenham 100% de certeza. Isso é um raciocínio **abdutivo**, no qual se propõe uma hipótese provável com base nas evidências.