O que aparentava ser mais um belo e ensolarado dia na UNESP de Araraquara logo se tornaria fatídico para o time do iGEM, vítima de uma misteriosa tragédia. Ao entrar no laboratório do Departamento de Engenharia de Bioprocessos e Biotecnologia, o time percebeu que uma importantíssima cepa de seu novo projeto, em conjunto com outros câmpus e laboratórios da UNESP, estava arruinada. Como prosseguir? Como continuar a competir? Parecia o fim de meses de pesquisa e dedicação!

Assim como nos maiores romances investigativos já escritos, o papel de um detetive se torna crucial para solucionar o caso. Entretanto, como você também estava presente na cena do crime, além de investigador do caso, você também é um suspeito!

Para solucionar esse mistério, entre nos mais diversos câmpus da Universidade e dê seus palpites sobre qual foi a cepa danificada. Descubra como, onde e quem cometeu esse crime hediondo. Cabe a você ajudar o time a solucionar esse caso.

Revele pistas falsas, anote, trabalhe como um verdadeiro investigador. Emoção...suspense...tire suas diversas deduções e a cada partida descubra um novo mistério.

**ATENÇÃO:** leia as instruções a seguir com cuidado.

Contém: 18 cartas

Objetivo: Desvendar o mistério de quem foi o culpado pelo crime.

**Preparação:** separe as cartas de agentes suspeitos (células), armas e locais em três montes. Embaralhe separadamente os montes, retire uma carta de cada um e coloque no envelope de culpados.

Distribua o restante das cartas com os jogadores.

Tenha em mãos uma folha para anotar toda ação suspeita!!

**Começo do jogo:** Cada peão começa em um campus:

| **Suspeito** | **Local** |
| --- | --- |
| E. Coli | Rio Claro |
| Bacillus Subtilis | Jaboticabal |
| Cho | Assis |
| Saccharomyces Cerevisae | Botucatu |
| Pichia Pastoris | Bauru |
| Agrobacterium | Araraquara |

O jogador mais novo inicia a partida rolando os dados, podendo realizar movimentos para frente, para trás e para os lados, não podendo utilizar de movimentos na diagonal.

Dois peões nunca podem ocupar o mesmo espaço, assim, se houver um peão em seu caminho, utilize as laterais para desviar.

Você só pode entrar em um dos CAMPUS quando não houver outro peão no espaço da porta. Entretanto, dentro do CAMPUS pode haver mais de um peão.

Não é necessário tirar um número exato no dado para entrar no local desejado, por exemplo, se para entrar no CAMPUS de Araraquara você precise tirar 1 e tirar 6, você entra normalmente no CAMPUS.

Quando alcançar um dos locais no tabuleiro, deve dizer um palpite a respeito do crime, por exemplo: “acho que foi a *E. coli*, com o álcool em gel na UNESP ARARAQUARA”. Ao dar o palpite sobre o crime, o jogador que estiver à sua esquerda deve olhar as cartas em suas mãos e revelar se houver alguma das cartas indicadas no palpite. Se não houver, o próximo a esquerda deve fazer o mesmo.

Atenção: o palpite de local deve ser feito no local correspondente no tabuleiro.

Sempre que tiver uma carta que prove a falsidade do palpite, você DEVE mostrá-la. Caso contrário você atrapalha a dinâmica do jogo e será desclassificado. Se alguém for desclassificado, as cartas devem ser redistribuídas entre aqueles que permanecem no jogo.

* O primeiro lugar visitado não pode ser o que você começou o jogo.
* Você não pode ficar no mesmo local duas rodadas seguidas.
* Se quiser repetir o local, precisa sair em uma rodada e voltar na outra.
* O jogador acusado deve ser transportado ao local da acusação; na sua jogada, pode escolher dar um palpite ou jogar o dado normalmente.

**Dicas:**

* Você pode blefar e atrapalhar as investigações dos outros detetives, sugerindo cartas que estão com você mesmo.
* Tome cuidado para não deixar claro quantas cartas faltam para você desvendar o mistério, pois isso pode ajudar seus adversários.
* Organize seu jogo e anote todas as informações possíveis e já reveladas;

**Resolvendo o crime:**

Ao descobrir quem é o culpado e com que arma e onde ele cometeu o crime, faça sua acusação. Mas atenção, cada jogador só poderá fazer acusação na sua vez de jogar.

Se sua acusação estiver errada coloque as cartas novamente no envelope e você estará fora do jogo. Mas se ela estiver correta, você ganhou o jogo e provou que é um grande DETETIVE.

BASE: https://estrela.vteximg.com.br/arquivos/Manual-Detetive-Cartas.pdf