

LIES

An accusation card game

Gabriel S. Matheus L. Nathalia B.

June 8, 2018

INTRODUÇÃO

CONTEÚDO

- 12 cartas de Personagem
 - Detetive
 - Policial
 - Espião
 - Agente Secreto
 - Criminoso
 - Contrabandista
 - Médico
 - Paramédico
 - Médium
 - Oráculo
 - Apostar
 - Atleta
- 12 cartas de Arma
 - Pistola 9mm
 - Colt .38
 - Dardo
 - Faca
 - Canivete
 - Adaga cerimonial
 - Veneno
 - Overdose
 - Gás
 - Bola de Cristal
 - Soco inglês
 - Bastão de Madeira
- 12 cartas de Local
 - Tribunal
 - Delegacia
 - Embaixada

- Ministério
- Bar
- Armazém abandonado
- Consultório
- Hospital
- Museu
- Templo
- Cassino
- Estádio
- 24 cartas de Pista
 - 6 Pistas comuns de Motivo
 - 6 Pistas comuns de Indício de presença
 - 3 Pistas incomuns de Evidência Material
 - 3 Pistas incomuns de Registro de posse
 - 3 Pistas incomuns de Histórico Criminal
 - 1 Pista rara "Mover o corpo"
 - 1 Pista rara "Ferimentos Pós-Morte"
 - 1 Pista rara "Hora da Morte"
- 4 cartas de Ferimento
 - Corte
 - Tiro
 - Químico
 - Impacto
- 8 marcadores de Confiança

INSTRUÇÕES

PREPARO

Primeiro, é necessário construir o baralho de jogo em função do número de jogadores(as). Para isso, separe as cartas que não são de personagem em 4 pilhas, de acordo com as categorias de cartas - lugar, arma, pista e ferimento.

Distribua uma carta de personagem para cada jogador(a). Cada uma delas possui o nome da personagem, o lugar onde ele(a) geralmente é encontrado e as armas que ele(a) geralmente usa. Remova das pilhas de lugar e arma quaisquer cartas que não estejam nas cartas de personagem sorteadas.

Em seguida, retire aleatoriamente uma carta de lugar, uma de arma e uma de ferimento dos respectivos montes e coloque as na mesa. Retire também uma carta de personagem dentre as que sobraram. Coloque a carta de lugar no centro da mesa, com as cartas de arma e personagem parcialmente sobre ela (indicando que a vítima foi encontrada nesse lugar junto dessa arma) e a carta de ferimento cobrindo parcialmente a de personagem (indicando que o/a personagem foi encontrado com este ferimento).

De acordo com o número de jogadores(as), construa o baralho de jogo da seguinte forma:

- 3 jogadores -
- 4 jogadores -
- 5 jogadores -
- 6 jogadores -
- 7 jogadores -
- 8 jogadores -

Finalmente, distribua aleatoriamente 5 cartas do baralho de jogo para cada jogador(a). Cada jogador(a) coloca sua carta de personagem à sua frente e coloca seu marcador de confiança em 7. O jogo está pronto para começar.

CURSO DE JOGO

Uma partida de LIES é composta por rodadas e cada rodada é composta por turnos. O objetivo de cada rodada é incriminar um jogador, que será então eliminado e participará na próxima jogada apenas como uma testemunha (indicado por virar sua carta de personagem ao contrário). Esse processo se repete até que sobrem apenas 3 jogadores(as). Nessa rodada, o(a) jogador(a) que fizer o argumento final para incriminar seu oponente será declarado vencedor(a).

Dentro de cada rodada, os turnos prosseguem da seguinte maneira:

- Caso seja a primeira rodada, é escolhido um(a) jogador(a) aleatoriamente para fazer a primeira acusação. Este(a) jogador(a) será chamado(a) de jogador(a) ativo(a) até o fim do turno.
 - Caso contrário, o(a) jogador(a) que fez o argumento final para incriminar um oponente na jogada anterior fará a primeira acusação. O mesmo vale sobre a nomenclatura de jogador(a) ativo(a).
1. O(a) jogador(a) ativo(a) faz sua acusação, usando quantas cartas desejar e podendo relacioná-las com cartas já jogadas. A acusação deve

ser composta apenas por um argumento.

2. Os(as) outros(as) jogadores(as) (incluindo o(a)) podem responder as acusações com suas cartas das seguintes formas:
 - Firula: usar suas cartas para contrariar a acusação, de modo que ela se torne nula.
 - Lorota: usar suas cartas para apoiar a acusação, de modo que ela se torne mais forte.
3. As cartas são empilhadas na ordem que foram jogadas. Elas vão sendo desempilhadas conforme os(as) jogadores(as) analisam quais acusações, lorotas e firulas acabaram sendo válidas. Estas últimas são colocadas ou em campo ou no jogador acusado.
4. O(a) jogador(a) acusado(a) perde confiança de acordo com a força do argumento.
5. O turno acaba. Todos(as) os(as) jogadores(as) que jogaram cartas nesse turno compram uma carta. O(a) jogador(a) ativo(a) do próximo turno é:
 - Aquele(a) que foi acusado(a) neste turno.
 - O(a) jogador(a) que conseguiu "Firular" a acusação.
 - O(a) jogador que mais fortaleceu a acusação "Loroteando".

CONFIANÇA

CARTAS

Em LIES, existem 5 tipos de cartas: cartas de personagem, cartas de lugar, cartas de ferimento, cartas de arma e pistas.

- Cartas de Personagem: estas cartas são distribuídas antes do jogo começar. Elas representam o personagem que o jogador será durante o jogo e indicam que armas geralmente estão relacionadas a ele e em que lugar ele geralmente é encontrado. No verso, cada carta de personagem representa uma testemunha. Quando seu personagem for incriminado, você deve virar sua carta de personagem para indicar que se tornou uma testemunha para as próximas rodadas.
- Cartas de Lugar: estas cartas indicam lugares físicos onde são encontrados corpos, armas, evidências materiais e outros rastros. Cada carta de lugar indica também o personagem que geralmente é encontrado lá. Quando elas são jogadas, devem ser colocadas em posições adjacentes aos lugares que já foram jogados, construindo um mapa das cenas do crime.

- Cartas de ferimento: estas cartas indicam o tipo de ferimento que foi encontrado na vítima. Uma vítima pode ter um máximo de dois tipos de ferimento ao mesmo tempo. Quando uma carta de ferimento é jogada, ela deve ser colocada parcialmente sobre a vítima.
- Cartas de arma: estas cartas representam armas que foram encontradas na cena do crime. Cada carta de arma indica que personagens geralmente usam essas armas. Quando elas são jogadas, devem ser colocadas parcialmente sobre alguma carta de lugar já jogada, indicando que foi lá que ela foi encontrada.

Pistas

Pistas são uma categoria mais ampla de cartas, sendo a principal forma de acusar outros jogadores e argumentar durante um debate. Pistas abstraem as evidências e motivos que surgem durante o jogo, ou seja, o motivo por trás de uma pista de "Motivo" não é pré-definido, mas sim depende da criatividade do jogador que joga a carta e de como a cena do crime foi construída até o momento. Elas são usadas para fazer argumentos com base nas cartas que já foram jogadas, fortalecer argumentos compostos por outras cartas, fazer argumentos fracos ao serem jogadas individualmente ou até contradizer e anular acusações de outros jogadores. As pistas se dividem nos seguintes tipos:

- Motivo
- Evidência Material
- Indício de Presença
- Registro de Posse
- Histórico Criminal
- Mover o Corpo
- Ferimento Pós-Morte
- Hora da Morte

ARGUMENTOS