

LIES

An accusation card game

Gabriel S. Matheus L. Nathalia B.

May 24, 2018

INTRODUÇÃO

CONTEÚDO

- 12 cartas de Personagem
- 12 cartas de Arma
- 12 cartas de Local
- 24 cartas de Pista
- 4 cartas de Ferimento
- 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 do/a 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.

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".