

# **LIES**

An accusation card game

Gabriel S. Matheus L. Nathalia B.

May 25, 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".