

# CAÇA AO ASSASSIN

Versão 0.1.0

Um jogo de negociações, investigação e assassinatos.

Tecla space para prosseguir.

# ***GAME CHEF***2014

Este jogo foi criado para o Game Chef 2014, utilizando o tema e ingredientes como mostrados a seguir.

- Tema: **Não há livro**

O jogo é apresentado como um *cardgame*, onde as próprias cartas indicam as regras do jogo, incluindo regras gerais e como utilizar a própria carta.

- Ingredientes

- **Indomado**

- O *Assassino* está a solta e deve ser preso pelo policial antes de mate todos os outros personagens.

- **Reluzente**

- O *Dinheiro* é um item importante durante o jogo, podendo comprar qualquer coisa e, assim, alterar os planos dos outros participantes.

- **Foice**

- A *Morte* anda a espreita e pode chegar para qualquer um.

# APRESENTAÇÃO E DOWNLOAD

Este jogo é apresentado com slides, porque esta é uma boa forma de visualizar as *cartas* uma a uma num navegador web. Você pode lê-lo online, mas deve imprimí-lo para poder jogar, fazendo *download* da versão em PDF (em breve) ou através da **versão para impressão**.

# PREPARAÇÃO 1

Este jogo é para ser jogado por 4 a 8 jogadores, sendo que as cartas utilizadas variam de acordo com o número de jogadores.

Existem 4 tipos de cartas usadas em jogo, separadas por diferentes cores.

- Cartas de regras
- Cartas de personagens
- Cartas de objetivos
- Cartas de itens

## PREPARAÇÃO 2

Cada carta tem um número de importância. Quanto mais baixo este número mais importante a carta é no jogo.

Esses números são usados para decidir quais cartas serão usadas de acordo com a quantidade de jogadores.

- **4 jogadores:** Cartas com números 1, 2, 3
- **5 jogadores:** Cartas com números 1, 2, 3, 5
- **6 jogadores:** Cartas com números 1, 2, 3, 5, 8
- **7 jogadores:** Cartas com números 1, 2, 3, 5, 8, 13
- **8 jogadores:** Cartas com números 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21

## PREPARAÇÃO 3

1. Separe as cartas de acordo com o número de jogadores
2. Distribua-as igualmente para cada jogador
3. Cada um lê as instruções das cartas e começa a jogar
4. Opcionalmente, coloque um CD ou playlist para tocar



*Caça ao assassino* é jogado como um LARP, o que significa que <sup>①</sup> os jogadores devem interpretar seus personagens fisicamente, caminhando pelo cenário e conversando uns com os outros.

Utilize de quaisquer artifícios para conseguir seu objetivo, apenas tenha bom senso para não causar danos ao cenário ou aos outros jogadores.

Leia em voz alta para todos.

①

O jogo acaba quando qualquer personagem completar seu objetivo.

Note que alguns objetivos não permitem vitória de maneira alguma, enquanto outros permitem vitória de dois ou mais personagens.

Leia em voz alta para todos.

Após uma carta de item ser utilizada, quando o jogador irá poder usá-la novamente?

- após 5 minutos
- após tocar 1 música inteira (se estiver tocando)
- imediatamente

Escolha uma das opções e leia em voz alta para todos.  
Esta agora é uma regra do jogo.

③

Você pode negociar como desejar para adquirir os itens que precisa e conseguir completar seu objetivo.

Apenas lembre de interpretar seus personagem, e guarde segredo de quem você é.

Leia em voz alta para todos.

⑤

Cada jogador deve escolher um nome, apelido ou alcunha para o seu personagem.

Para aqueles que não o fizerem, ou demorarem demais, você deve dar um apelido pejorativo para seus personagens.

Leia em voz alta para todos.

Em que cenário se passa o jogo (a história)?

- medieval fantástico
- *steampunk*
- contemporâneo
- futurista

Escolha uma das opções e leia em voz alta para todos.  
Agora todos devem interpretar de acordo com o cenário.

Esta carta não aplica nenhuma regra adicional ao jogo.

13

Esta carta não aplica nenhuma regra adicional ao jogo.

21



# VOCÊ É O ASSASSINO

Você pode matar outros personagens se possuir a **Foice**.  
Se você tentar matar o **Policia**l você perde o jogo, então tenha certeza de escolher uma **Vítima**.

# VOCÊ É O POLICIAL

Você é a lei, pode interrogar e pressionar os outros personagens, mas é melhor atuar discretamente.

Você pode prender outro personagem se possuir as **Algemas**.

Você não pode ser morto pelo **Assassino**.

# VOCÊ É A VÍTIMA

②

O **Assassino** está a sua procura e certamente irá matá-lo.  
O melhor a fazer é tentar ficar fora de perigo ou até se esconder.

# VOCÊ É A VÍTIMA

③

O **Assassino** está a sua procura e certamente irá matá-lo.  
O melhor a fazer é tentar ficar fora de perigo ou até se esconder.

# VOCÊ É O ESPIÃO

Você é um espião e agente duplo. Está aqui para obter informações de alguém e dá-la a outro alguém.

Você decide em que lado fica.

Você também é uma **Vítima** (o que significa que pode ser morto).

# VOCÊ É O DETETIVE PARTICULAR

Você é um detetive particular contratado por um dos outros personagens.

# VOCÊ É A VÍTIMA

O **Assassino** está a sua procura e certamente irá matá-lo.  
O melhor a fazer é tentar ficar fora de perigo ou até se esconder.

# VOCÊ É A VÍTIMA

O **Assassino** está a sua procura e certamente irá matá-lo.  
O melhor a fazer é tentar ficar fora de perigo ou até se esconder.



# OBJETIVO DO ASSASSINO

Se você não é o **Assassino**, procure sua carta de objetivo e negocie em troca desta.

Você deve matar todas as **Vítimas**.

Se cumprir seu objetivo antes de ser preso pelo **Policia**l você ganha o jogo.

# OBJETIVO DO POLICIAL

Se você não é o **Policial**, procure sua carta de objetivo e negocie em troca desta.

Você deve encontrar o **Assassino** e prendê-lo.

Após prendê-lo, você deve apresentar provas de que foi ele quem cometeu os crimes.

Se cumprir seu objetivo antes de todas **Vítimas** serem mortas você ganha o jogo.

# OBJETIVO DO VÍTIMA

Se você não é a **Vítima**, procure sua carta de objetivo e negocie em troca desta.

Você deve permanecer vivo até o final do jogo.

# OBJETIVO DO VÍTIMA

Se você não é a **Vítima**, procure sua carta de objetivo e negocie em troca desta.

Você deve permanecer vivo até o final do jogo.

# OBJETIVO DO ESPIÃO

Se você não é o **Espião**, procure sua carta de objetivo e negocie em troca desta.

Você deve escolher um lado, ajudar o **Assassino** ou o **Policia**.  
Você deve obter informações e itens para o lado que decidiu  
ajudar.

Se o lado que decidiu ajudar ganhar o jogo, você também ganha.

# OBJETIVO DO DETETIVE PARTICULAR

Se você não é o **Detetive particular**, procure sua carta de objetivo e negocie em troca desta.

Você deve desmascarar o **Espião**.

Você pode prendê-lo com as algemas para que ele lhe conte tudo o que sabe.

Você ganha se o **Espião** perder o jogo.

# OBJETIVO DO VÍTIMA

Se você não é a **Vítima**, procure sua carta de objetivo e negocie em troca desta.

Você deve permanecer vivo até o final do jogo.

# OBJETIVO DO VÍTIMA

Se você não é a **Vítima**, procure sua carta de objetivo e negocie em troca desta.

Você deve permanecer vivo até o final do jogo.



# FOICE



①

Sò pode ser usada pelo **Assassino**.

## Mostre esta carta para matar um personagem.

Se você morreu com uso desta carta, você está fora do jogo. Aguarde alguns minutos e, disfarçadamente, espalhe todas suas cartas de itens pelo cenário para que os outros possam encontrá-las.

# ALGEMAS



①

Sò pode ser usada pelo **Policial** ou pelo **Detetive particular**.

**Mostre esta carta para prender um personagem.**

Se você foi preso, deve ficar sentado em algum canto sem falar com nenhum dos outros personagens,  
exceto aquele que o prendeu.

Também deve responder todas as perguntas de quem o prendeu.

# PROVA DO CRIME



②

Sò pode ser usada pelo **Policia**l.

Uma prova que pode incriminar o **Assassino**.

Após prender o **Assassino**, o **Policia**l pode usar esta prova para incriminá-lo.

# DINHEIRO



3

Dinheiro pode comprar qualquer coisa.

Troque esta carta pela carta de item de outro personagem. Se ele possuir mais de uma, escolha aleatoriamente.

# CHAVES



5

Utilize para soltar qualquer personagem que tenha sido preso com uso das algemas.

# CONTRATO



8

## Contrato assinado pelo **Detetive particular**

O **Detetive particular** é obrigado a cumprir qualquer pedido que você fizer.

# DINHEIRO



13

Dinheiro pode comprar qualquer coisa.

Troque esta carta pela carta de item de outro personagem. Se ele possuir mais de uma, escolha aleatoriamente.

# CHOCOLATE



21

Uma barra de chocolate.

Pode ser um bom lanche se você estiver com fome.



# CRÉDITOS

por Paulo Diovani Gonçalves

paulo@diovani.com entbonsai.com

*powered by: reveal.js*

<http://lab.hakim.se/reveal-js/>

# LICENÇA DE USO



Caça ao assassino por Paulo Diovani Gonçalves está licenciado sob uma licença Creative Commons Atribuição - Não comercial - Compartilhamento pela mesma licença 4.0 Internacional.