

CLUEDO?

UM JOGO PARA DETECTIVES AMADORES

DISPONIBILIZADO POR

MISTERIO
JUVENIL
www.misteriojuvenil.com

Para 3 e 6 jogadores

DESCRIÇÃO DO JOGO

A saída duma recepção na sua residência, o doutor NEVES foi encontrado assassinado. O cadáver encontra-se ao fundo duma escada que dá para a cave. O objectivo do jogo é resolver por deduções sucessivas o enigma posto pelo crime. O vencedor é aquele que em primeiro lugar descobre o criminoso, encontra a arma utilizada e localiza o sítio da morte. Estas conclusões devem corresponder às 3 cartas do "ENIGMA" colocadas secretamente no início do jogo, dentro da bolsa preta com os dizeres "CARTAS DO ENIGMA".

MATERIAL

- 6 PEÕES: que correspondem às seis pessoas que se encontram na residência no momento do crime: peão amarelo, coronel MONTEIRO; verde, doutor PACHECO; roxo, professor BRANDÃO; azul, senhora de CORTE REAL; vermelho, menina ISABEL; branco, senhora ANA.
- 6 ARMAS: 1 punhal, 1 candelabro, 1 revólver, 1 corda, 1 matraca e 1 chave inglesa. Estas armas entram no jogo à medida que os jogadores formulam "HIPÓTESES" conforme veremos nas regras do jogo.
- 21 CARTAS: 6 representando os 6 suspeitos; 6 representando as armas e 9 as diferentes partes da vivenda.
- 2 DADOS.
- UMA BOLSA PRETA onde se colocam as 3 cartas do enigma.
- UM BLOCO DE NOTAS onde os jogadores registam o resultado das suas investigações.

PREPARAÇÃO

Colocam-se os 6 peões nas casas da partida correspondentes. (Se forem menos de 6, os peões que sobram são utilizados para formular "HIPÓTESES").

Colocar a bolsa das "CARTAS DO INIGMA" no local marcado com X na residência.

Baralhar separadamente os baralhos das cartas "SUSPEITOS", "ARMAS", "LOCALS" e colocá-los de face voltada para baixo. Pegar na carta de cima de cada um destes montes e colocar **secretamente** estas 3 cartas (uma de cada tipo) na bolsa preta.

Baralhar as 18 cartas restantes e colocá-las de face voltada para baixo sobre a mesa.

Cluedo? é um jogo

MAJORA

editor do famoso

MONOPOLY

e de outros grandes jogos como:

BOLSA

FÓRMULA 1

JOCKEY

FUTEBOL DE MESA

PALAVRAS CRUZADAS

BINGO

ETC...

DISTRIBUIÇÃO

Cada jogador lança os dados. Aquele que conseguir a pontuação mais elevada distribui as cartas uma a uma de face voltada para baixo. Não importa, se acontecer que em função do número de participantes, alguns jogadores fiquem com mais uma carta.

Se forem 3 ou 6 jogadores todos recebem o mesmo número de cartas e é a menina ISABEL que começa a investigação.

Se forem 4 ou 5 jogadores, aqueles que ficarem com uma carta a menos jogam em primeiro lugar.

O jogo inicia-se da esquerda para a direita.



A INVESTIGAÇÃO

DESLOCAÇÕES

Cada jogador escolhe um peão (o mais próximo de si), que representa a sua pessoa durante toda a jogada independentemente das cartas que tenha na mão. Depois lança os dados e avança no corredor em direcção ao local que escolheu tantas casas quantos os pontos indicados no dado. Não pode parar numa casa já ocupada nem saltar por cima de um peão que pertença a um adversário.

Avança ou recua vertical ou horizontalmente e nunca em diagonal. Pode ficar no mesmo sítio o tempo que quiser.

Não necessita de obter o número exacto de pontos para entrar no aposento. Por exemplo, se se encontrar a 5 casas e obtiver 8 pontos pode entrar mas não pode sair senão na vez seguinte depois de lançar novamente os dados.

Se conseguir um "doblo" de 6 ou de 1 entra imediatamente no aposento escolhido.

Este local pode já estar ocupado por outras armas ou outros suspeitos.

Quatro passagens subterrâneas permitem passar duma divisão para a outra sem ser necessário lançar os dados. A deslocação conta para um golpe mas o jogador pode sem esperar pela sua própria vez, investigar a partir do local onde chegou e formular "HIPÓTESES".

HIPÓTESES

A HIPÓTESE faz-se do seguinte modo: o inspector faz chegar ao seu local um suspeito e uma arma da sua escolha.

Suponhamos que o doutor PACHECO chega ao escritório e suspeita que a senhora ANA bateu na vítima com o candelabro.

Chama o suspeito ao escritório, coloca aí o candelabro e diz: "Creio que o assassínio foi cometido pela senhora ANA no escritório com o candelabro".

Dirige-se em seguida às testemunhas (os jogadores seguintes). Começa pelo primeiro à sua esquerda. Esta testemunha se tiver uma das 3 cartas de "HIPÓTESE" deve mostrar sem que os outros vejam. Se não tiver, o investigador interroga as testemunhas seguintes até ter conseguido o que deseja. Note-se que a testemunha que é interrogada, mesmo que possua várias cartas "HIPÓTESE" deve mostrar uma só à sua escolha.

NOTAS

É evidente que o inspector tome as suas notas no bloco, os nomes dos suspeitos, armas e locais que deve eliminar.

Assim, por eliminatórias sucessivas, chegará à conclusão da sua pesquisa.

Pode, depois de ter formulado uma "HIPÓTESE" formular uma ACUSAÇÃO precisa, do contrário a sua vez está terminada.

ASTÚCIAS DO DETECTIVE

Para obter indicações preciosas sobre o conteúdo da bolsa com as cartas do "ENIGMA" e iludir os concorrentes, pode anunciar-se um suspeito, uma arma, ou um local que porventura lhe tenha sido distribuído. Suponhamos que ele se encontra na "Varanda" e que possui entre outras cartas as que representam o doutor PACHECO e a Varanda. Ele pede na Varanda o doutor PACHECO com a "Corda" por exemplo. Se nenhuma testemunha lhe mostra a arma pedida, é evidente que ela se encontra na bolsa.

Outro exemplo de bluff: O inquiridor possui duas ou três cartas de "HIPÓTESE". Ele pede-as, sabendo naturalmente que elas não podem ser apresentadas e as testemunhas, iludidas, lançam-se sobre uma falsa pista pensando que elas estão na chave.

FALSOS TESTEMUNHOS

Pode acontecer que um jogador, voluntariamente ou não esconde do inspector uma carta que pode desmentir uma "HIPÓTESE". Se for descoberto não pode investigar mais; só ficará em jogo para os interrogatórios e desmentir "HIPÓTESES" dos outros.

ACUSAÇÃO

O inspector que julga conhecer as três cartas do enigma, escreve os nomes numa folha de papel. Compara de seguida secretamente a sua acusação com o conteúdo da bolsa preta.

Se a sua acusação está certa, prova-o mostrando as 3 cartas e o seu relatório. Ganha a partida.

Se a acusação foi falsa, põe as cartas dentro da bolsa e coloca-as novamente no ponto X. Tal como aquele que escondeu uma carta fica em jogo para desmentir as "HIPÓTESES" que eventualmente possam surgir, mas não se pode deslocar mais, nem interrogar nem acusar.

Cada inspector só pode fazer uma ACUSAÇÃO. Deve fazê-la conscientemente.