

O CLÁSSICO JOGO DOS INVESTIGADORES

CLUE®



REGRA

 **PARKER
BROTHERS**



**HASBRO DO BRASIL INDÚSTRIA E COMÉRCIO
DE BRINQUEDOS E JOGOS LTDA.**

CNPJ: 08.743.754/0002-24

Av. Tamboré, 1400 - Complemento 1440 - Sala M-15

CEP 06460-000 - Tamboré - Barueri - SP

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.



**ATENÇÃO: NÃO RECOMENDÁVEL PARA MENORES
DE 03 ANOS, POR CONTER PARTES PEQUENAS.**

 **CUIDADO**
PERIGO DE ASFIXIA
O PRODUTO CONTÉM PEÇAS
PEQUENAS E NÃO É
ADEQUADO PARA CRIANÇAS
MENORES DE 3 ANOS DE IDADE.

IDADE
a
partir de **8** anos
de **3 a 6**
Jogadores

CÓD. PRODUTO: 00045

Jornal

UM MISTÉRIO POR RESOLVER NA MANSÃO BLACK!

HAMPSHIRE - O famoso antropólogo John Black foi encontrado morto na noite de sábado em sua casa de campo de Hampshire, a Mansão Black. A causa ainda é desconhecida, mas a polícia considera o caso como suspeito.

Corpo Encontrado

A polícia chegou-se à Mansão Black depois de receber um telefonema de emergência de um hóspede não identificado. Seu suspeito feriu drasticamente e animado para interrogatório.

Sua residência de Arrombamento

A polícia não registra nenhuma evidência óbvia de arrombamento. Uma fonte próxima da investigação disse que o corpo de John Black foi encontrado no pé de escada. No entanto, as investigações profissionais sugerem que o corpo tenha sido levado para lá depois de ter sido assassinado em outro cômodo da casa.

Mansão Revisada

Os oficiais de polícia realizaram uma busca inicial em todos os cômodos e seis objetos foram identificados como possíveis armas de crime.

Os Investigadores Procuram de Ajuda

Os investigadores contaram com a sua ajuda para solucionar este crime misterioso. Vinda para a mansão Black e pronta à prova suas habilidades de investigação. Percorra os nove cômodos e as passagens secretas de acesso à procura de pistas. Seja o primeiro a solucionar o mistério sobre a morte de John Black respondendo às perguntas de quem... onde... e como ocorreu o assassinato - e seja o vencedor!

BOLETIM DE OCORRÊNCIA

CONDADO DE HAMPSHIRE & ILHA DE WIGHT

Oficial de Plantão	Data
Inspeção Brown	Sábado, 5 de Junho de 1926
Investigação	Provável homicídio. Morte de John Black, vulgo Dr. Black, idade 29 anos. Antropólogo.
Local	Mansão Black, Rua Arco Iris Residência de John Black antiga residência do Sr. Hugh Black

Evidência | Corda, Cano de Chumbo, Faca, Chave Inglesa, Castiçal, Revólver

Suspeito(s) | Os seguintes 6 suspeitos estavam na Mansão Black na hora do crime.





Atenção Adultos: Leiam as instruções enquanto vão jogando com a criançada.

Objetivo

É um prazer recebê-lo na mansão Black, embora o momento seja delicado. Seu anfitrião, Dr. John Black, encontrou um fim irreversível – ele foi assassinado. Para resolver este mistério, digo, vencer este jogo, você precisa encontrar as respostas para as seguintes perguntas:
Quem cometeu o crime?
Onde tudo aconteceu?
Que arma o assassino usou?

Componentes

- Tabuleiro Clue®;
 - 6 peões de personagens, cada um representando um dos Suspeitos:
Coronel Mustard;
Srta. Scarlet;
Professor Plum;
Reverendo Green;
Sra. White e
Sra. Peacock.
- 
- 6 miniaturas de armas: Corda, Cano de Chumbo, Faca, Chave Inglesa, Castiçal e Revólver;
 - Cartas: uma carta para cada um dos 6 suspeitos, 6 Armas e 9 Cômodos;
 - Bloco de notas de investigador;
 - Envelope Confidencial do “Arquivo do Caso”;
 - 2 Dados.

Preparação

- 1.** Procure no tabuleiro pelo espaço INÍCIO e pelo nome do Suspeito que está mais próximo de você. Pegue a peça deste Suspeito como sua peça e a coloque no espaço INÍCIO. Se menos de seis pessoas estiverem jogando, assegure-se de colocar a(s) peça(s) restante(s) no(s) espaço(s) apropriado(s) – eles podem, ainda assim, estar envolvidos no crime e devem estar no local!
 - 2.** Posicione cada uma das Armas em um Cômodo diferente. Selecione seis cômodos, entre os nove disponíveis.
 - 3.** Coloque o envelope vazio no centro do tabuleiro.
 - 4.** Separe as cartas em três grupos: Suspeitos, Cômodos e Armas. Embaralhe cada grupo separadamente e posicione-os na mesa. Em seguida, de modo que ninguém veja, pegue uma carta de cima de cada monte e as coloque dentro do envelope Confidencial. O envelope Confidencial agora contém a resposta para as três perguntas do caso: Quem cometeu o crime? Onde? Com que Arma?
 - 5.** Embaralhe os três grupos de cartas que restaram. Então as distribua aos jogadores viradas para baixo. Não importa se um jogador ficar com mais cartas que outro. Secretamente olhe as suas próprias cartas: se elas estão na sua mão, não podem estar no Envelope Confidencial – ou seja, nenhuma das suas cartas está envolvida no crime!
- 



6. Distribua para cada um dos jogadores uma folha do bloco de notas de investigador para suas investigações.

7. Srta. Scarlet é sempre a primeira a jogar. O jogo então segue ao próximo jogador sempre à esquerda.

O Jogo

Movendo a sua peça.

Em cada jogada, tente chegar a um cômodo diferente na Mansão. Para iniciar a sua vez, mova-se de acordo com o número indicado pelo dado ou, se você estiver em um Cômodo posicionado em um dos cantos, use uma Passagem Secreta.

Jogando o Dado

Jogue o dado e mova a sua peça de acordo com o número de casas indicado no dado.

- Você pode se mover na vertical ou horizontal, para frente ou para trás, mas não na diagonal.
- Você pode mudar a sua direção quantas vezes o total de casas indicado pelo dado permitir. No entanto, você não pode passar pelo mesmo espaço mais de uma vez durante a mesma jogada.
- Você não pode entrar, passar ou cair em um espaço que já é ocupado por algum outro Suspeito.

Passagens Secretas

Os Cômodos em cantos opostos da mansão são conectados por Passagens Secretas. Se está em um destes locais na sua vez de jogar, você pode, se quiser, usar a Passagem Secreta ao invés de jogar os dados. Para se mover pela Passagem Secreta, anuncie que você quer fazê-lo, então mova sua peça para o Cômodo no canto oposto.

Entrar e Sair de um Cômodo

Você pode entrar ou sair de um Cômodo através dos números indicados pelos dados, entrando pela porta ou através das Passagens Secretas.

- Uma porta é a abertura presente na parede, não é o espaço em frente a entrada. Quando você passar por uma porta, não conte a própria entrada como um espaço.
- Você não consegue passar por uma porta que está ocupada pela peça de um oponente.
- Assim que entrar em um Cômodo, pare de se mover. Não importa se o número que você tirou é superior àquele que você precisava para entrar.
- Você não pode retornar ou ficar no mesmo Cômodo durante uma mesma jogada.
- É possível que seus oponentes o bloqueie em alguma ou todas as portas e o prenda dentro de um cômodo. Se isso acontecer, você deve esperar que a pessoa se mova e desbloqueie a porta para que você possa sair!





Dar um Palpite

Entrou em um Cômodo, dê um Palpite! Dessa maneira, você tenta determinar – por processo de eliminação – quais as três cartas que estão no Envelope Confidencial. Para dar um Palpite, mova um Suspeito e uma Arma para o Cômodo que você acabou de entrar. Então sugira que o crime foi cometido naquele Local, por aquele Suspeito, com aquela Arma.

Exemplo: imagine que você seja a Srta. Scarlet e você adentre na sala de estar. Primeiramente mova outro Suspeito – por exemplo, o Professor Plum – para a Sala de Estar. Então mova uma arma – talvez a Chave Inglesa – para o mesmo Cômodo. Então você diz, “Acho que o crime foi cometido na Sala de Estar, pelo Professor Plum, com a Chave Inglesa.”

Lembre-se de três coisas:

- Você deve estar no Cômodo que você menciona no seu Palpite.
- Assegure-se de considerar todas as peças – incluindo os personagens sem jogadores e você mesmo! – com a mesma carga de suspeita.
- Não há limite para o número de Armas e Suspeitos presentes em um Cômodo ao mesmo tempo.

Prove que o Palpite é Verdadeiro ou Falso

Depois que você dá um palpite, seus oponentes tentam, cada um em sua jogada, provar que o seu palpite é falso. O primeiro a tentar é aquele que se encontra à sua esquerda. Este jogador olha para as cartas dele para ver se um ou mais dos palpites que você falou aparecem em suas cartas. Se o jogador tem uma ou mais cartas com os seus palpites, ele seleciona somente uma para te mostrar. Se o jogador não tem nenhuma das cartas com os palpites apontados por você, então a chance de provar que o seu palpite está errado passa para o próximo jogador à esquerda.

Assim que algum jogador mostrar umas das cartas que você falou, esta é a prova de que aquela carta não pode estar no envelope. Termine a sua vez riscando essa carta da sua caderneta. (Alguns jogadores acham importante marcar as iniciais do jogador que o mostrou a carta.) Se ninguém foi capaz de provar que o seu Palpite estava errado, você pode tanto terminar a sua jogada como fazer uma Acusação agora. (Ver a seção Fazendo uma Acusação para detalhes.)



Mais sobre se Mover e Fazer Palpites

- Você pode dar apenas um Palpite após entrar em um Cômodo em particular. Para dar o seu próximo Palpite, você deve entrar em um Cômodo diferente ou, na sua próxima vez, entrar no mesmo Cômodo novamente. Você não pode abrir mão de uma jogada para continuar em um mesmo Cômodo. Mas se você está preso em um Cômodo porque seu oponente está bloqueando a porta, deve permanecer lá até que uma porta seja desocupada e você possa sair.
- Quando você arrisca um Palpite, você pode, se quiser, dizer uma ou mais cartas que estejam com você mesmo. Esta é uma maneira esperta de conseguir informações e despistar seus oponentes.
- Você pode dar um Palpite que inclua um Suspeito e uma Arma que já estão no Cômodo. Neste caso, a transferência de um ou de ambos os itens não é necessária. Quando for necessária, deixe o(s) item(s) no Cômodo onde o palpite foi feito.

- Se a sua peça foi movida, na sua próxima vez, você pode fazer uma de duas coisas: mover-se do Cômodo através de uma das maneiras normais de locomoção ou dar um Palpite para aquele Cômodo. Se você decidir dar um Palpite, não jogue o dado ou mova a sua peça.
- Você pode, se quiser, dar um Palpite e fazer uma Acusação na mesma jogada.

Fazendo uma Acusação

Quando você acreditar ter solucionado a identidade das três cartas presentes no Envelope Confidencial, você pode, na sua vez, fazer uma Acusação e indicar o suspeito, o cômodo e a arma que você acredita que foi usada no assassinato. Primeiramente diga, "Eu acuso (nome do suspeito) de cometer o crime no (Cômodo) com a (Arma)." Então, sem deixar ninguém ver, cheque as cartas presentes no envelope.

Em um Palpite, o Cômodo que você menciona deve ser o Cômodo em que a sua peça está. Mas em uma Acusação, você pode dizer qualquer Cômodo.



Lembre-se: você só pode fazer uma Acusação por jogo.

Se a sua Acusação Estiver Errada

Se alguma das cartas que você falou não estiver presente no envelope:

- Retorne as três cartas ao envelope secretamente;
- Você não pode mais se mover no jogo, portanto, não pode mais vencer;
- Você continua participando apenas para mostrar as cartas que tiver no palpite dos outros jogadores;
- Os seus oponentes podem continuar mexendo seus personagens para os vários Cômodos onde eles dão Palpites;

- Se, após fazer uma Acusação falsa, a sua peça estiver bloqueando uma porta, mova-a para dentro do Cômodo para que outros jogadores possam ter acesso ao Cômodo.

Ganha o Jogo Quem Resolve o Mistério!

Você vence o jogo se a sua Acusação estiver completamente correta – ou seja, se dentro do envelope estiverem as três cartas que você falou. Quando isso acontecer, tire todas as três cartas do envelope e as mostre para todos os jogadores.



CLUE®

© 1986,1998, 2007 Hasbro. Todos os direitos reservados. 00045



Caso você tenha alguma dúvida sobre este produto, escreva para **Caixa Postal 21152**
CEP: 04602-970 - São Paulo - SP
ou envie e-mail para: sac@hasbro.com



www.hasbro.com

