

Ref: 2866

Idade: A partir de 7 anos

De 2 a 6 jogadores.

## SUSPEITO

### COMO JOGAR:

No início do jogo, 3 cartas: 1 Suspeito, 1 Arma e 1 Local sorteados e separados sem que ninguém veja quais são as cartas. Essas cartas vão definir o que realmente aconteceu no crime. O restante das cartas são distribuídas pelos jogadores. O objetivo é solucionar o crime, isto é, descobrir as cartas que foram separadas no início do jogo. São 7 suspeitos, 7 armas e 10 locais, dando 490 possibilidades de crime. No decorrer do jogo, os jogadores devem dar palpites aos outros, por exemplo: Acho que foi o Jardineiro, na Biblioteca, com o Revólver.

Os outros jogadores devem contradizer o palpite. Se eles puderem. Isso é feita no sentido horário pela mesa. O palpite é desmentido mostrando uma carta que seja parte do palpite, por exemplo, biblioteca, provando que ela não está nas cartas que foram separadas. A carta deve ser mostrada apenas a quem palpitou. E apenas uma carta é mostrada, mesmo que outro jogador possua alguma outra, apenas mostra o primeiro jogador na ordem ao redor da mesa. Um palpite só pode ser dado pelo jogador quando estiver dentro do cômodo em questão, no local marcado pelo O, assim, ele não pode estar na Varanda e dizer que o crime foi cometido na Cozinha. Quando o jogador acha que descobriu a verdade, ele faz uma Acusação. A Acusação pode ser feita de qualquer lugar. O Acusador verifica as cartas separadas em segredo, se estão corretas, ele ganhou e acaba o jogo. Caso esteja errado, o jogador é eliminado e apenas continua para desmentir os palpites dos outros jogadores.

Utilize o bloco de anotações para ir descartando os locais, os suspeitos e as armas, assim você conseguirá desvendar esse mistério.

Para se mover no tabuleiro jogue os dados e mova o seu pino correspondente ao número de espaços nos quadrados demarcados. Os pinos podem se mover para frente, para trás ou para os lados, mas não na diagonal. O jogador pode parar quando chegar ao lugar marcado com O, não importando o que se jogou no dado. Não é permitido que dois jogadores fiquem parados na mesma casa.

A emoção aumenta com o maior número de jogadores, pois, caso sejam apenas dois, o processo de palpites difunde logo toda a informação, fazendo o jogo ficar extremamente curto.