

# Sherlock

Sherlock Holmes, John Watson, James Moriarty, Irene Adler... vários nomes conhecidos vêm à tona como suspeitos, mas apenas um é o verdadeiro assassino. Quem resolverá esse mistério?



13 Cartas de Personagem  
4 Escudos do Jogador  
1 Bloco de Pistas  
Cada jogador precisa de seu próprio lápis

## Como Jogar

Escolha o primeiro jogador. Ele embaralha as 13 cartas de personagem, pega 1 carta aleatoriamente e a coloca virada para baixo no centro da mesa sem olhá-la ou revelá-la. O personagem nesta carta é o culpado!

Distribua as 12 cartas restantes igualmente para todos os jogadores: 4 cartas para 3 jogadores e 3 cartas para 4 jogadores (para 2 jogadores, veja as regras no final). Além disso, cada jogador recebe um escudo e uma folha do Bloco de Pistas.

Use o escudo para esconder as suas anotações dos outros jogadores. Antes do início da partida, cada jogador anota os ícones de suas cartas na Folha de Pistas.

O jogo segue em sentido horário a partir do primeiro jogador. Cada jogador coleta informações através de perguntas para descobrir quem é o culpado.

Nomes dos Jogadores (seu nome no topo)

JOGADORES 5 5 5 5 4 3 3 3

Números de ícones que você possui.

Sebastian Moran	V	Sherlock Holmes
Irene Adler		John H. Watson
Inspector G. Lestrade		Mycroft Holmes
Sra. Hudson	V	Sra. Hudson
Mary Morstan		Mary Morstan
James Moriarty		James Moriarty
Inspector Hopkins		Sherlock

Confira os personagens que você possui.

Three character cards are shown: Sebastian Moran, Inspector Gregson, and Sra. Hudson. Each card features a character portrait and a set of icons.

O jogador pode investigar ou interrogar (**A ou B**). Além disso, o jogador também pode acusar o culpado (**C**). Após sua ação, o próximo jogador inicia seu turno.

**Atenção! No seu turno, um jogador realiza apenas 1 ação! (A, B ou C)**

**A. INVESTIGAR:** Escolha um ícone e pergunte aos outros jogadores quem possui este ícone. Os jogadores com este ícone **DEVEM** levantar sua mão. Quem faz a pergunta não levanta a mão. **Atenção! O jogador não menciona a quantidade que possui daquele ícone!**

**B. INTERROGAR:** Escolha um jogador e pergunte quantos de um ícone específico aquele jogador possui. O jogador que foi perguntado **DEVE** dizer a quantidade exata que ele possui daquele ícone.

**C. ACUSAR:** Diga o nome do personagem que você suspeita ser o culpado e então olhe secretamente para a carta no centro da mesa. Apenas você pode olhar a carta do culpado. Se estiver correto, revele a carta, você é o vencedor desta partida. Se errou, retorne a carta para centro da mesa com a face virada para baixo. A partir de agora, pule todos os seus turnos, porém você **DEVE** continuar respondendo as perguntas dos outros jogadores.

Após falhar na acusação, o próximo jogador inicia seu turno.

**A partida termina quando um jogador acerta sua acusação vencendo o jogo OU quando todos, exceto um jogador, falharem suas acusações; este último jogador é o vencedor.**



# Como Usar a Folha de Pistas

A Folha de Pistas é dividida em duas partes.

A parte de cima mostra a quantidade de cada ícone no jogo. Você pode anotar o nome dos jogadores e quantos ícones cada um possui.

A parte de baixo mostra os ícones que cada personagem possui. Os jogadores também podem anotar seus palpites de qual jogador tem qual personagem.

**Utilize a Folha de Pistas como preferir.**

**Segue a nossa sugestão:**

Jogadores								
Thiago	5	5	5	5	4	3	3	3
Rafael	1	0	2	1	1	1	0	1
Luis		1	V	V2	V	1		?
Karen		?	V	?	V	1		V1
	Sebastian Moran	V		Sherlock Holmes				
	Irene Adler	Rafael		John H. Watson				
	Inspector G. Lestrade	X		Mycroft Holmes	X			
	Inspector Gregson	V		Sra. Hudson	V			
	Inspector Baynes			Mary Morstan	Luis			
	Inspector Bradstreet			James Moriarty				
	Inspector Hopkins							

“O jogador que fez a pergunta”, “O jogador que levantou sua mão”, “Número de ícones em questão”, “Personagem deduzido” podem ser conferidos nesta Folha de Pistas.

# Regras para 2 jogadores

As regras são as mesmas para 3 e 4 jogadores. Com exceção de:

1. Na preparação, distribua 5 cartas para cada jogador e coloque 3 cartas em sequência viradas para baixo (ao invés de 1) na mesa. A **carta do meio** é o culpado.
2. **INVESTIGAR** é diferente: Escolha uma das duas cartas ao lado da carta de culpado. Troque com uma carta da sua mão, colocando-a virada **PARA CIMA**.
3. Se as duas cartas ao lado da carta de culpado estiverem viradas para cima, ninguém mais pode **INVESTIGAR**.

# Regras Avançadas

Com esta variante, a dedução será mais difícil:

1. Quando os jogadores recebem suas cartas no início, cada um decide a ordem das suas cartas, da primeira à última. Quando um jogador precisar responder, ele **não** considera os ícones na última carta. **Atenção!** Não confunda com a Folha de Pistas. Considere apenas as cartas **EM MÃOS!**

**Exemplo:** Quando for perguntado para levantar a mão por possuir “Lâmpada”, se sua última carta for a única carta com “Lâmpada” você não levanta a sua mão. Se você for perguntado qual o número de “Caveiras” possui enquanto segura 3 cartas com “Caveira” e uma delas está em sua última carta, você responde que apenas possuiu 2 “Caveiras”.

2. No começo de seu turno, o jogador passa a primeira carta para a última posição. **Atenção!** Mesmo quando o jogador está pulando seus turnos devido a uma acusação errada, o jogador passa a sua primeira carta para a última posição.

\* Em um jogo para 2 jogadores, quando **INVESTIGAR**, coloque a carta na posição da carta trocada.

## CRÉDITOS



**Game Design:** Hope S. Hwang **Produção:** Jade Yoo & Minju Koo **Ilustração & Design Gráfico:** Vincent Dutrait

**Playtests & Agradecimentos:** Gary Kim, GyeongBo Kim, MunHyeok Kim, Kevin Kim, Tom Kim, JunHwan Moon, SeongJun Park, WonTae Baik, Jade Yoo, DongHoon Lee, JuHwa Lee, YongSeok Choi, HeeYeon Choi, Il Hwang, YangSeon Hwang, Nobuaki Takerube, Seiji Kanai, ZIZI, DongJin Lim. **Tradução:** Thiago Leite **Revisão:** Rafael Albuquerque

© 2017 BoardM Factory – Todos os direitos reservados. Licenciado por Mandala Jogos

