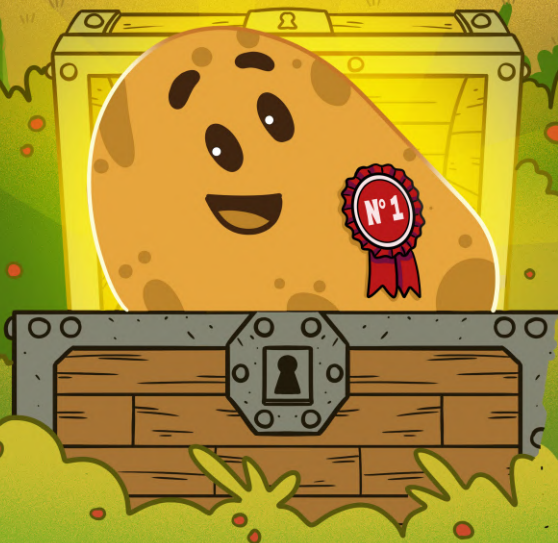


Cadê minha Batata?

MANUAL DO JOGO



VISÃO GERAL

Jogadores: 3 a 6.

Objetivo: Descobrir onde está a batata enquanto um jogador tenta enganar os demais, dissuadindo os jogadores de suas jogadas, manipulando os sons criados pelos baús e usando suas cartas de forma estratégica.

COMPONENTES



6 baús



3 tokens : batata, caneca de chocolate e banana



15 cartas de jogadores



13 cartas do suspeito



6 cartas de embaralhamento de baú



2 cartas de olho
1 carta de caneca



30 fichas de moedas



5 marcadores de votação



1 suporte de baús

PREPARAÇÃO



1. Escolha um jogador para ser o suspeito da rodada;
2. Entregue o suporte, 6 baús e 3 tokens (batata, caneca de chocolate e banana) ao suspeito da rodada;
3. Deixe as 13 cartas de suspeito acessíveis ao suspeito da rodada;
4. Entregue 2 cartas de olho para o suspeito (ou 1 carta se houver somente 3 jogadores);
5. Embaralhe as 15 cartas de jogadores e entregue 2 cartas para cada jogador, exceto o suspeito;
6. Entregue um marcador de votação para cada jogador, exceto o suspeito;

7. Entregue 1 carta de embaralhamento de baús para cada jogador;
8. Deixe os outros componentes organizados em pilhas de mesma categoria, ao centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.

ESTRUTURA DA PARTIDA

1. Fase do Suspeito

O suspeito irá esconder os 3 itens (batata, caneca de chocolate e banana) em qualquer um dos baús e deixar 3 baús vazios, sem que nenhum jogador veja como os itens foram distribuídos. O suspeito deve colocar os baús ao centro da mesa, no suporte de baús. Os baús devem permanecer em suas posições no suporte, e a sua ordem só poderá ser alterada quando alguma mecânica fizer com que sejam embaralhados.



2. Fase de Investigação

Escolha a ordem em que os jogadores restantes irão jogar. A cada rodada ocorre o seguinte:

- Cada jogador joga uma carta de jogadores (ou mais, se alguém tiver a carta de caneca, que dá uma jogada extra);
- As cartas de jogadores são públicas, ou seja, o resultado da ação da carta jogada será revelada à todos os jogadores, exceto quando o suspeito jogar a sua carta de olho  ;
- Sempre que o suspeito for executar a ação de uma carta, ele não pode mentir.

Exceção

O suspeito pode usar cartas de olho  para tornar a informação da carta jogada privada, e revelar a ação da carta apenas para o jogador que a jogou. Isto é feito utilizando as cartas de suspeito, onde o suspeito escolhe a carta que melhor representa a resposta da carta jogada, e a entrega exclusivamente para o jogador da vez.

3. Fase de Votação

Após todos os jogadores terem jogado suas cartas, cada jogador irá utilizar o seu marcador de votação, e em segredo escolher qual baú irá apontar como o baú que contém a batata, ou outro item que for do seu desejo. Após todos terem feito a marcação do número do baú escolhido, todos devem revelar suas votações ao mesmo tempo.



No suporte, há uma numeração, de 1 a 6, portanto basta os jogadores escolherem um destes números para votar, em seus marcadores.

Caso o suspeito decida usar seu token de embaralhamento de baús, ele terá duas formas de funcionamento e deverá ocorrer logo antes de os jogadores estarem prontos para votar. Veja o capítulo da carta de embaralhamento para saber mais.

3. Fase de Resolução

Quem encontrar a Batata  :

- Ganha 3 moedas, se apenas 1 jogador encontrar.
- Se mais de um jogador encontrar a batata, cada um ganha 2 moedas.

Quem encontrar a Caneca de Chocolate  :

- Ganha uma carta de caneca, que permite jogar uma carta extra na próxima rodada.

Quem encontrar a Banana  :

- Perde 2 moedas (caso o jogador não tenha moedas suficientes, apenas fica sem nenhuma moeda).

Baú vazio  :

- Nada acontece.
- Exceto com a **carta Vista Grossa**: ganha 2 moedas.

Ninguém encontrou a batata:

- Suspeito ganha 5 moedas.

Bônus do Suspeito se: alguém encontra a batata e ninguém encontra a caneca de chocolate.

- Suspeito ganha carta de caneca.

Ao final da rodada o suspeito ganha **1 moeda de ouro** para cada carta de olho não utilizada.

Punição

Caso algum dos jogadores se atrapalhar e provocar algum som que permita que os outros jogadores saibam que existe algum objeto dentro de um baú (ou que está vazio) ou deixar cair um item de dentro do baú, dando informações extras aos demais jogadores, que não faça parte da ação da carta jogada ou que seja um momento que o suspeito usou a carta de olho, **aquele jogador irá perder 2 moedas de ouro e a rodada será anulada e outra deverá ser reiniciada.**

CARTAS DE AÇÕES EXTRA

Carta de Olho



Quando um jogador revelar a sua carta de jogador e a forma como irá jogá-la, o suspeito pode tornar aquela ação privada.

O jogador sempre deve revelar primeiro em qual baú irá realizar a ação da carta de jogador, para depois o suspeito decidir usar, ou não, a sua carta de olho.

Ao gastar uma carta de olho, a comunicação se torna exclusiva com o jogador que lançou a carta de jogador e o suspeito irá utilizar as suas cartas de suspeito para fornecer a informação descrita na carta de jogador. Cada vez que o jogador usar esta carta, ela é descartada. Se o suspeito optar por não usar todas as suas cartas de olho, pode pegar no final da rodada, 1 moeda para cada carta não utilizada.

Carta de Caneca



Permite ao jogador utilizar as suas duas cartas de jogadores na próxima rodada. Após ser obtida, deve ser utilizada logo na rodada seguinte e a carta retorna para a pilha de cartas de caneca.

Carta de Embaralhamento



Os jogadores recebem 1 carta no início da partida, e só podem realizar esta ação uma vez até o final do jogo. Quando o jogador realizar esta ação, a carta de embaralhamento é descartada.

Há duas formas de o suspeito utilizar esta carta. O jogador deve escolher uma das duas, anunciar sua escolha aos jogadores e executar aquela ação. São elas:

- Embaralhar os baús: o suspeito pode, por 30 segundos, embaralhar os baús. Porém, isto deve ser feito à frente de todos, sem usar nenhum outro objeto para tapar a visão dos outros jogadores ou auxiliar na tarefa. É necessário também que as duas mãos do suspeito estejam em constante movimento enquanto esta ação é executada;
- Criar dúvida e confusão: o suspeito pode escolher um baú que tenha algum conteúdo, balançar o mesmo para provar que há um item ali. Depois este jogador pode trocar, ou não, o item daquele baú por um outro baú. Criando assim uma confusão, se o jogador realmente trocou o item, e se é ou não a batata.

Cada jogador recebe **1 carta de embaralhamento no início do jogo**, e uma vez gasta, não pode ser recuperada.

CARTAS DE JOGADOR

Toda rodada, os jogadores recebem 2 cartas e irão utilizar pelo menos uma delas na sua vez de jogar. Caso o jogador tenha a carta de caneca, deverá gastar esta carta e utilizar as duas cartas de sua mão, na ordem que preferir.

O jogador deve sempre anunciar como irá jogar aquela carta, e quando for o caso, informar ao suspeito qual dos baús irá buscar uma informação. Uma vez utilizada, esta carta é descartada.

Quando o suspeito for dar uma resposta da carta de jogador, ele deve dizer a verdade. Caso algum jogador identifique que o suspeito mentiu ou se enganou, o suspeito perde 5 moedas.

Lista de cartas de jogador

3x Saco de Batatas:

Peça ao suspeito que revele um baú onde não está a batata.

2x Gavião Espião:

Escolha um dos baús e veja o seu conteúdo.

3x Trupei:

Escolha um dos baús e balance ele.

2x Revelação:

Escolha um baú e peça ao suspeito dizer o que não tem nele.

1x Xerife:

O suspeito deve apontar dois baús vazios.

3x Vista Grossa:

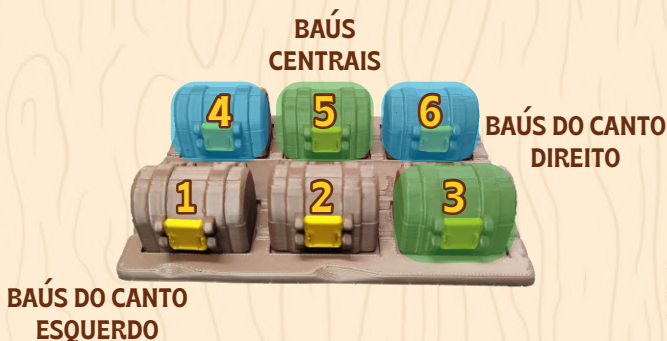
Durante a votação escolha um baú vazio para ganhar 2 de ouro.

Obs. Vista Grossa:

*Nesta carta, se o jogador escolher o baú com batata ou a caneca de chocolate, não receberá nenhum prêmio. E se escolher a banana, recebe a punição igual.

1x Interrogatório:

Escolha 1 baú e pergunte se a batata está ao seu lado. Se o jogador escolher um baú central, o suspeito deve dizer se a batata está em algum de seus 2 lados. Caso o jogador escolha um baú em um canto, o suspeito deve dizer se a batata está em algum dos 2 baús mais próximos.



Baús ao lado do baú 5.



Baús ao lado do baú 6.

CARTAS DO SUSPEITO

Usadas para uma comunicação silenciosa e exclusiva com 1 jogador, para quando o suspeito decidir usar a sua carta de olho. O suspeito deve usar a carta ou cartas que forem mais adequadas para responder à carta usada por um dos jogadores. No baralho de cartas de suspeito existem as seguintes cartas: números de 1 a 6, baú cheio, baú vazio, sim, não, batata, caneca de chocolate e banana.

Exemplos de uso das cartas de suspeito:

- Saco de Batatas --> O suspeito irá entregar ao jogador uma carta de 1 a 6;
- Gavião Espião --> Ao abrir o baú para ver seu conteúdo, o jogador da vez não irá revelar à todos o conteúdo daquele baú;
- Truquei --> O suspeito irá entregar ao jogador uma carta de baú vazio ou de baú cheio, caso haja qualquer um dos 3 itens dentro daquele baú escolhido pelo jogador;
- Revelação --> O suspeito irá entregar ao jogador uma carta de batata, caneca de chocolate ou de casca de banana;
- Xerife --> O suspeito irá entregar ao jogador duas cartas de números, indicando assim a posição de

dois baús que estão vazios;

- Interrogatório --> O suspeito irá entregar ao jogador uma carta de sim ou não.

FINAL DO JOGO

Ao total, os jogadores irão jogar duas rodadas, fazendo assim com que cada jogador seja o suspeito por duas vezes. Após as duas rodadas, leva o troféu batatudo quem tiver mais moedas.

Em caso de empate, vence o jogador que ainda tiver a sua carta de embaralhamento. Caso ainda assim o empate permaneça, joga-se mais uma rodada para ver se há um desempate. Caso ainda assim haja um empate, os jogadores empatados são declarados vencedores, levando para casa o troféu batatudo repartido ao meio.

BOM JOGO



DELEGACIA





**CHAVE
MESTRA**
LAB



VEJA COMO JOGAR

Todos os direitos reservados à seus
respectivos. Detentores: Chave-Mestra Lab.

chavemestralab.com