

# INVESTIGADORES



Manual de regras





BEM-VINDO AO  
**INVESTIGADORES**

# Introdução

*“Naquele beco sombrio, o cheiro de cigarro toma conta do ambiente, misturando-se com cheiro de morte. Um corpo está jogado ao chão e é nesse momento que inicia minha jornada...”*

Prepare-se para entrar no universo de *Investigadores*, um emocionante jogo de cartas que combina as melhores mecânicas de clássicos como *Detetive*, *13 Clues* e *Munchkin*, trazendo uma experiência única de estratégia, dedução e intriga.

Seja para planejar sua estratégia, enganar os outros investigadores ou arrancar risadas com as situações inesperadas, *Investigadores* é ideal para quem gosta de desafios que exigem adaptação e raciocínio rápido.

Peguem suas cartas, monte sua estratégia e entre nessa aventura cheia de intrigas e mistérios.

**Que comece a investigação!**

## Visão Geral

Em *Investigadores*, você e seus oponentes assumem o papel de investigadores em Green City, uma cidade marcada por mistérios e crimes complexos. Seu objetivo é desvendar um caso intrigante em apenas 7 dias (rodadas) e apresentar sua dedução na **Audiência**, competindo para acumular mais pontos e tornar-se o melhor investigador de Green City.

Para isso, você precisará estar atento não apenas às suas próprias cartas e jogadas, mas também às ações dos outros Investigadores. **O objetivo do jogo é descobrir o perfil do criminoso, separado entre 3 cartas, Vício, Relacionamento e Motivo.**

O jogo é cheio de reviravoltas, com cartas que permitem interferir diretamente nas investigações dos seus oponentes, atrasando seu progresso. No entanto, cuidado: suas ações podem provocar retaliações e criar alianças temporárias, ou até inimizades acirradas, tornando cada rodada ainda mais imprevisível e emocionante.



# Componentes



27 Cartas de Evento  
Situação



33 Cartas de Evento  
Persuasão



64 Cartas de  
Bugianga



25 Cartas de  
Evidência



9 Cartas de  
Evidências



6 Envelopes de  
Evidências



1 Envelope do Perfil do  
Criminoso



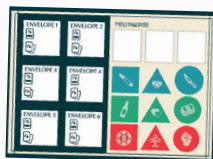
30 Fichas de Pontos  
de Investigação



5 Fichas de Troca de  
Eventos



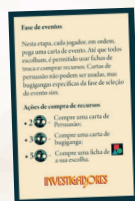
18 Fichas de  
Evidências



Caderno de  
Anotações com  
50 folhas



1 Ficha de  
Relógio



1 Carta guia  
frente e verso



1 Tabuleiro de  
Turnos



5 Lápis



1 Dado de  
Resolução

# Preparação da mesa

6



9

**Fase de eventos**

Nota: nesta etapa, cada jogador, no seu turno, pega uma carta de evento. Se que todos os eventos, é permitido usar fichas de prova e comprar recursos. Cartas de permissão não podem ser usadas, mas jogadores e jogadores da fase de seleção de eventos.

**Ações de compra de recursos**

- 2 Comprar uma carta de Permissão
- 3 Comprar uma carta de Sugerir
- 5 Comprar uma ficha de Investigação

**INVESTIGADORES**



5



# Preparação

1) Separe as 9 cartas de Evidência em 3 montes. Cada monte deve ter 3 cartas da mesma categoria: Vício , Relacionamento  e Motivo .

2) **CUIDADO: Nesta etapa é importante que nenhum Investigador veja as cartas que estão sendo selecionadas.** Selecione uma carta de cada monte e coloque dentro do envelope do perfil do criminoso. Aqui está o **objetivo do jogo: descobrir as cartas que estão no envelope**. Ele será revelado na etapa de Audiência, ao final do sétimo turno - ou antes se algum jogador quiser antecipar a Audiência.

3) As 6 cartas restantes devem ser embaralhadas e colocadas nos 6 envelopes de evidência. É fundamental que a parte vazada de cada envelope fique voltada para baixo. **Importante**, lembre-se de não deixar ninguém ver a parte do conteúdo da carta.

4) Embaralhe separadamente os baralhos de cartas de Persuasão, cartas de Bugigangas, carta de Evento de Situação e carta de Evento de Suspeito, formando seus respectivos montes.

5) Coloque as fichas de evidências () , fichas de pontos de investigação () e fichas de evento () ao lado da área de jogo, ao alcance de todos os investigadores.

6) Posicione o tabuleiro de turnos em um local acessível para todos os investigadores e coloque a ficha de relógio () no primeiro espaço.

7) Cada investigador recebe 5 cartas de Persuasão, 1 caderno de anotações, 1 lápis e 1 .

8) Escolham quem é o primeiro investigador.

9) Disponha X-1 cartas de Evento de Situação em

linha e logo abaixo alinhe X-1 cartas de Evento de Suspeito. Sendo X o número de investigadores na partida. Coloque perto dos eventos a carta guia com o lado Fase de eventos virado para cima. Agora vocês estão prontos para começar o jogo.

## Como jogar

### 1) Fase de recursos (pule na primeira rodada do jogo)

Cada jogador:

- Coleta 1 .
- Compra 2 cartas de Persuasão.

### 2) Fase de seleção de eventos

Nesta etapa, cada jogador, em ordem, irá pegar uma carta de evento e até o momento em que todos os jogadores tenham selecionado seus eventos, os jogadores podem utilizar suas fichas de troca de evento. Durante esta etapa, os jogadores também podem comprar recursos, descritos na carta guia. Nesta fase os jogadores não podem utilizar suas cartas de persuasão, mas podem utilizar suas bugigangas que sejam específicas para uso durante a fase de seleção de eventos.

### Ações de compra de recursos

- 2  - Compre uma carta de Persuasão;
- 3  - Compre uma carta de Bugiganga;
- 5  - Compre uma ficha de  a sua escolha.

### 3) Fase de investigação

Nesta fase, cada investigador, seguindo a ordem, irá realizar a sua fase de investigação.

Neste momento, todos os jogadores podem usar suas cartas de Persuasão e Bugigangas para ajudar a si mesmos ou atrapalhar os outros. Durante a vez de cada investigador, ele deve

primeiro resolver seu evento. Em seguida, poderá realizar a ação de dedução, somente uma vez por turno, a não ser que uma carta diga o contrário.

**Ações de dedução:** As ações de dedução possuem seu custo no envelope de Evidência. Escolha uma entre as opções abaixo:

- **Analisar Evidência** — revele a cor do envelope de Evidência, com o custo demonstrado no ícone .

- **Confirmar Evidência** — revele a carta que está dentro do envelope de Evidência, com o custo demonstrado no ícone .

Se o jogador tiver cartas de Persuasão e/ou bugigangas que permitam analisar ou confirmar evidências, poderá usá-las apenas durante o seu turno, inclusive em conjunto com a ação de dedução. Ao finalizar sua vez, o jogador deve descartar cartas até estar com no máximo 7 na mão.

#### 4) Fim do dia

Quando todos os jogadores tiverem finalizado seus turnos, deverão ser realizadas as ações de Fim do dia:

- Avance uma casa no tabuleiro de turnos;
- Reponha as cartas de evento na mesa até fechar o número de jogadores -1;
- Passe a ficha de primeiro a jogar ao jogador da esquerda;
- Repita as ações de 1 a 4 até chegar à Audiência.

#### 5) Audiência

Ao final da sétima rodada todos seguem para a audiência. Neste momento, os investigadores anotam suas deduções em suas fichas de anotação e as apresentam simultaneamente. Em seguida, as cartas dentro do envelope do Perfil do Criminoso são reveladas para que os Investigadores possam determinar se suas deduções estão corretas. Caso algum jogador acredite que tenha descoberto o perfil do criminoso antes da sexta rodada, **este jogador pode antecipar e chamar a audiência.** Ao fazer isto, aquele jogador anota sua dedução

em sua ficha de anotações e a coloca no centro da mesa — ele não poderá mais tocar nesta ficha. Este jogador irá olhar o envelope do Perfil do Criminoso e avisar ao grupo se acertou ou errou. Se o jogador errou, está eliminado do jogo. Os demais jogadores seguem até o sétimo turno ou até algum outro jogador também solicitar a antecipação da audiência. Caso o jogador tenha acertado sua dedução antecipadamente, o jogo continua com todos os jogadores por mais um turno e então todos deverão apresentar as suas deduções.

Mais de um jogador pode antecipar a audiência, porém, o jogador que solicitou primeiro tem a preferência. Se este jogador errar e o seguinte acertar, leva a pontuação por antecipação. Caso chegue ao sexto turno, os jogadores não podem mais antecipar a audiência. O jogador que antecipar a audiência e acertar o perfil do criminoso, receberá 10 pontos. O restante da contagem de pontos segue os mesmos critérios definidos abaixo.

#### 6) Fase de pontuação

**Somente os investigadores que acertaram o perfil do criminoso passam para a fase de pontuação.**

Consulte a carta guia para ver esta tabela de pontuação.

- 10 pontos: Para quem antecipou a audiência e acertou o perfil do criminoso;
- 6 pontos: Para cada  que coincida com as do perfil do criminoso;
- 2 pontos: Para cada carta de Evento de Suspeito interrogado com sucesso pelo investigador;
- 3 pontos: Para cada  obtida, que não seja do Perfil do Criminoso;
- 2 pontos: Para cada ficha de  acumulada.

No final, o jogador com mais pontos torna-se o melhor investigador de Green City.

Em caso de empate, os jogadores somam 1 ponto para cada carta que sobrou em sua mão. Se mesmo assim houver empate, os jogadores empatados são declarados vitoriosos.

# Cartas de Evento

Os Eventos são divididos em dois tipos:  
**Situação e Suspeito.**

## Evento de Situação



Este evento representa um ponto crucial em sua investigação, exigindo que você o resolva usando seu dado de resolução. O desfecho pode resultar em **sucesso** ou em **fracasso**.

- 1) **Descrição da situação:** Esta seção apresenta o contexto da situação representada pela carta, é meramente ilustrativo.
- 2) **Bônus de evidência:** Se o investigador que escolheu a carta possuir uma ficha de evidência com o ícone correspondente, ele recebe o bônus especificado na carta.
- 3) **Coletar recompensa:** Se o valor do dado corresponder a um resultado verde, o investigador deve receber a(s) recompensa(s) especificada(s).
- 4) **Pagar uma penalidade:** Se o valor do dado corresponder a um resultado vermelho, o investigador deve descartar o(s) item(ns) especificado(s).

## Evento Suspeito



Neste evento, o investigador deve interrogar o suspeito.

Para cada uma das três perguntas do interrogatório, ele lança o dado de resolução e compara o resultado com o valor indicado na carta.

O interrogatório é considerado bem-sucedido se o investigador obtiver pelo menos duas respostas corretas.

Caso consiga apenas uma ou nenhuma, deverá pagar a penalidade correspondente indicada.

Os critérios de vitória nas perguntas, estão estabelecidos na tabela de resolução de dados, apresentada na sequência. Cada resultado do dado de resolução determinará o sucesso ou fracasso da pergunta durante o interrogatório. Para a pergunta ser considerada bem-sucedida, é importante que o número obtido no dado seja **MAIOR** que o número da pergunta. Caso haja empate, é considerado que o investigador não obteve sucesso em sua pergunta. Alguns suspeitos poderão ter mecânicas específicas que alteram estas regras.

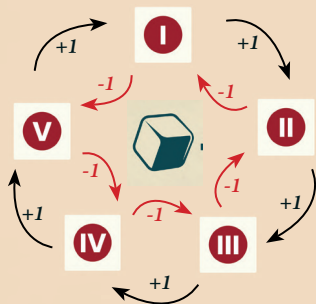
1) Esta seção descreve um efeito aplicado pelo suspeito, que pode ser ativado por diferentes gatilhos.

2) Esta seção representa o interrogatório, que determina a dificuldade de convencer o suspeito de responder a cada uma das três perguntas.

### Tabela de resolução dos dados

|            |                            |            |            |           |
|------------|----------------------------|------------|------------|-----------|
| <b>V</b>   | Ganha de:                  | <b>IV</b>  | <b>III</b> | <b>II</b> |
| <b>IV</b>  | Ganha de:                  | <b>III</b> | <b>II</b>  | <b>I</b>  |
| <b>III</b> | Ganha de:                  | <b>II</b>  | <b>I</b>   |           |
| <b>II</b>  | Ganha de:                  | <b>I</b>   |            |           |
| <b>I</b>   | Ganha de:                  | <b>V</b>   |            |           |
| <b>Ø</b>   | Perde para todos os outros |            |            |           |

### Manipulação de dados



### Exemplo:

#### Carta do suspeito



#### Rolagens do dado do investigador



O símbolo da representa uma vitória. No exemplo, o investigador conseguiu obter dois sucessos, na primeira pergunta e na segunda pergunta, mas não obteve sucesso na terceira pergunta, concluindo que o investigador, então, irá coletar a recompensa com 2 .



3) **Bônus:** se o investigador tiver uma ficha de Evidência correspondente à coluna de pergunta do suspeito, **ele já tem sucesso nessa pergunta, sem precisar rolar o dado. Esta ficha nunca é descartada para ser usada.**

### Exemplo:

Ficha na mesa do investigador



Investigador com a ficha de motivo: traição, possui 1 na terceira pergunta.

Com duas ou mais vitórias, você interroga o suspeito com sucesso e guarda a carta na sua mesa. Caso contrário descarte a carta de Suspeito. Um interrogatório só é finalizado quando um jogador coleta a recompensa ou paga a sua penalidade. Até o jogador realizar estas ações, cartas de Persuasão e Bugigangas que façam alguma interação com o interrogatório, podem ser jogadas por quaisquer jogadores.

## Cartas de Evidências

As cartas de evidências são as únicas cartas vistas durante o jogo, que vão ajudar na dedução para descobrir o Perfil do Criminoso. Elas contêm duas informações essenciais: **categoria e descrição do perfil.**

1) Descrição do perfil: apresenta o conteúdo completo da carta, revelando qual carta **não está no envelope do Perfil do criminoso.**



2) Categoria do perfil: indica a cor relacionada à categoria correspondente da carta.

# Envelope de Evidências

O jogo contém 6 envelopes de evidências, cada um com um custo diferente.

As ações **Analisar Evidências**  e **Confirmar Evidências**  permitem revelar as informações das cartas nos envelopes, ajudando o investigador a construir sua dedução sobre o perfil do criminoso. Como última ação do seu turno, o jogador poderá realizar uma das ações de Analisar Evidências ou Confirmar Evidências, pagando o custo indicado no envelope para visualizar a evidência. Antes desta ação, durante o seu turno, o jogador pode utilizar suas cartas de persuasão e bugigangas para obter uma ação extra de Analisar ou Confirmar Evidências.

## Ações Relacionadas aos Envelopes de Evidências

 **Analisar Evidências:** O Investigador que realizar essa ação deve pagar o custo indicado no envelope de evidências e poderá visualizar apenas a cor exibida no verso do envelope.

 **Confirmar Evidências:** O Investigador que realizar essa ação deve pagar o custo indicado no envelope de evidências e poderá ver a carta inteira que está dentro do envelope.

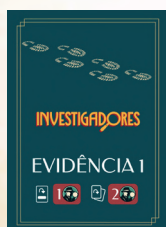
## Características relacionadas às cores

Alguns campos que contêm cores possuem características específicas nas mecânicas do jogo:

 O Investigador deve descartar o recurso indicado.

 Basta que o Investigador possua esse recurso em sua mesa.

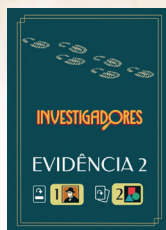
## Envelopes de evidências detalhados



### Evidência 1

 : a ação custa 1 .

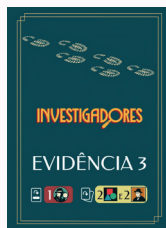
 : a ação custa 2 .



### Evidência 2

 : para a ação, precisa ter uma carta de suspeito interrogado com sucesso na mesa.

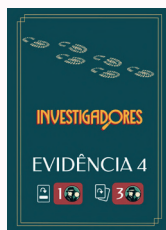
 : para a ação, precisa ter 2  na mesa.



### Evidência 3

 : a ação custa 1 .

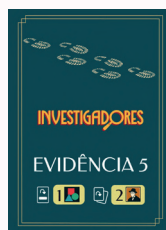
 : para a ação, precisa ter 2  na mesa e duas cartas de suspeitos interrogados com sucesso na mesa.



### Evidência 4

 : a ação custa 1 .

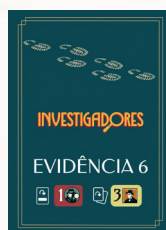
 : a ação custa 3 .



### Evidência 5

 : para a ação, precisa ter 1  na mesa.

 : para a ação, precisa ter duas cartas de suspeitos interrogados com sucesso na mesa.



### Evidência 6

 : a ação custa 1 .

 : para a ação, precisa ter três cartas de suspeitos interrogados com sucesso na mesa.

# Carta de Bugiganga



As Bugigangas são itens com efeitos especiais que podem ser ativados durante a Fase de Investigação e a Fase de Seleção de Eventos. Cada Bugiganga possui um número limitado de usos, que se restringem à duração

de uma única fase — seja a do próprio jogador ou a de um oponente. Ao adquirir uma Bugiganga, o jogador deve instalá-la imediatamente, colocando a carta à sua frente, visível para todos. Em seguida, receberá uma quantidade de marcadores de uso igual ao número indicado na carta. Você pode ter um número ilimitado de Bugigangas em sua mesa.

Sempre que o jogador ativar o efeito da Bugiganga, ele deve remover um marcador da carta. Quando todos os marcadores forem utilizados, a Bugiganga é descartada na pilha de Descarte de Bugigangas. Caso a Bugiganga seja alvo de algum efeito que a destrua, ela é imediatamente enviada para a pilha de descarte — independentemente da quantidade de marcadores restantes.

Caso o baralho de Bugigangas acabe, reembalarhe a pilha de descarte e crie um novo baralho de Bugigangas. Se em uma recompensa o jogador ganhar uma Bugiganga e não tiver mais baralho, nem mesmo no descarte deverá comprar uma carta de Persuasão.

## Ícones e palavras-chaves referentes às bugigangas



: Este símbolo tem o mesmo efeito que o texto “instalar bugiganga” e indica que o investigador deve comprar uma carta do baralho de bugigangas e colocá-la na mesa, à sua frente.

# Carta de Persuasão



As cartas de Persuasão são cartas rápidas, que podem ser jogadas durante a fase de investigação de qualquer jogador e ter como alvo qualquer investigador. Ela pode tanto beneficiar o investigador que a usa,

quanto prejudicar o investigador adversário. Os jogadores podem utilizar quantas cartas de persuasão desejarem durante a partida. Após usadas, elas vão para uma pilha de descarte.

Caso o baralho de persuasão acabe, reembalarhe a pilha de descarte e crie um novo baralho de persuasão. Estas cartas contêm diversos efeitos, que estão especificados no seu texto. Dentro destes efeitos estão: manipulação de dados, compra de recursos, roubo ou descarte de recursos dos outros jogadores, ação extra de análise de evidências, manipulação de suspeitos e cartas de efeitos duplos.

## Ícones e referências



Analisar Evidências: demonstra o custo para o investigador olhar a cor que está no Envelope de Evidências.



Confirmar Evidências: demonstra o custo para o investigador olhar a carta que está dentro do Envelope de Evidências.



Fichas de Evidências: as fichas de evidências servem para ganhar uma pergunta no interrogatório de um Evento de Suspeito, liberar uma ação no Envelope de Evidência ou ganhar um bônus no Evento de Situação, **basta você ter a ficha na sua mesa, ela não será descartada. Elas também contam pontos na fase final do jogo.**

**Sucesso:** sempre que algum campo estiver com esta cor, o investigador ganha a recompensa indicada.

**Penalidade/fracasso:** sempre que algum campo estiver com esta cor, o investigador descarta o custo indicado. Caso não tenha aquele recurso, nada acontece.

**Recompensa na mesa:** sempre que algum campo estiver com esta cor, basta o investigador possuir, na sua mesa, o recurso indicado para liberar a ação do Envelope de Evidência.



**Ícone de suspeito:** símbolo utilizado no Envelope de Evidência. É usado para liberar uma ação de dedução em um dos envelopes. Para utilizar esse recurso, basta tê-lo na sua mesa — e não é preciso descartá-lo.



**Ícone de ficha de evidência:** indica qualquer uma das fichas de evidência. Quando for uma recompensa, o investigador pode escolher qualquer ficha de evidência disponível no monte.



**Ícone de ficha de evento:** é utilizado para indicar que o jogador recebe, como recompensa, uma ficha de troca de eventos. Para utilizar a ficha, o jogador deverá descartá-la e trocar a sua carta de evento com outro jogador da sua escolha, pegando a carta de evento deste jogador.



**Ícone de pontos/fichas de investigação:** pode ser utilizado em alguma carta com um custo de utilização, uma recompensa ou uma penalidade, que faz um investigador perder estas fichas. Quando o jogador for pagar algum custo, sempre deve descartar suas fichas de volta para o local onde as fichas de pontos de investigação estão sendo acumuladas.



**Ícone de manipulação de dados:** algumas cartas possuem o ícone de manipulação de dados — o investigador pode modificar o resultado tanto para mais como para menos, de acordo com o símbolo que segue ao lado do ícone de manipulação de dados. Lembrando que precisa seguir a Tabela de Resolução dos Dados, conforme página 10.



**Ícone de roubar cartas de persuasão:** este ícone indica a ação de roubar cartas de Persuasão da mão de um ou mais jogadores aleatoriamente. Nesta ação, o jogador escolhe um oponente como alvo —podendo escolher dois caso tenha mais que 1 no resultado.



**Ícone de carta de Persuasão:** este ícone indica cartas de Persuasão. Quando o símbolo estiver no espaço verde, de recompensa de uma carta, o jogador poderá comprar carta(s) de Persuasão. Caso esteja no espaço vermelho, de penalidade, deve descartar a carta de Persuasão.



**Ícone na carta de bugiganga:** demonstra quantos usos esta bugiganga possui. Quando instalar uma bugiganga na sua mesa, coloque x marcadores em cima da carta, sendo x o número acima deste ícone.

## Perfil do Criminoso

O objetivo do jogo é descobrir quais são as 3 cartas que estão dentro do envelope, sendo uma de cada categoria: **Vício, Relacionamento e Motivo.**



O envelope do Perfil do Criminoso será aberto somente na fase de Audiência, após os investigadores revelarem suas deduções simultaneamente. Em seguida, as cartas dentro do **envelope do Perfil do Criminoso** são reveladas para que os investigadores possam determinar se suas deduções estavam corretas, ou não. Somente quem acertar o perfil segue para a etapa de pontuação.

Caso nenhum dos jogadores consiga desvendar corretamente as 3 cartas que compõem o Perfil do Criminoso — uma de cada categoria: Vício, Relacionamento e Motivo — nenhum participante será considerado vencedor. O mistério permanecerá sem solução.

# Créditos

## **Design do Jogo**

Leonardo Kanan

Jeferson Moreira

## **Produção 3D**

Douglas Espich

## **Ilustrações**

Vitor Matos

## **Desenvolvimento de Jogo e Criação**

Jeferson Moreira

Leonardo Kanan

## **Diagramação**

Jeferson Moreira

## **Direção de Arte e Design Gráfico**

Jeferson Moreira

## **Gerenciamento de Produção**

Ludens Lab

## **Playtesters**

Tiozão do Canal @SuperGeekTV

SuperGeekTV

Mauro Amaral da Silva

Marcelo dos Santos Schmitt

Sergio Junior

Porão BoardGame

Silvio Machado Cardoso

Willian Suanez Lopes

Yuri Alberto Tomaz da Silva

## **Influenciadores**

Tiozão do canal SuperGeek

Nick do Tribunal dos Jogos

Viviane Poiski do O Jogo de Hoje

Tiago Spolador do Toca Games

Claudia Sardinha do Minha Vida Geek

Eduardo Fuji do Mipo Jogos

Yuri Tomaz do EscapersBR

Silvio Machado Cardoso

Marcelo dos Santos Schmitt

Willian Suanez Lopes

Luciano Flores Fernandes

Paulo Toledo do Bora Joga

Thiago Koche do Guri dos Jogos

Willyam Hossein

Fernando do BGSP

Diversão Offline

Sérgio Junior Porão Board Games

## **Designer da Lupa**

Tiozão do Canal @SuperGeekTV

SuperGeekTV

Alguns detalhes e alguns fundos de imagens foram feitos com IA, porém, editados por nosso designer Jeferson Moreira e usando como referência sempre as artes do nosso ilustrador Vitor Matos, conforme combinado em contrato.

Obrigado a todos que acreditaram, apoiaram e ajudaram  
a transformar este jogo em realidade!

Cada ideia, cada incentivo e cada colaboração fizeram toda a diferença.

|                                   |                                      |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| Alexandre Oliveira Koch           | Lucas Cabral Orsi                    |
| Ana Beatriz Florindo Barcia       | Lucas Silva Souza                    |
| André Ricardo Barroso             | Luciana Liscano Rech                 |
| André Ripoll                      | Luciano Seade                        |
| Beatriz Keiko Zambon              | Mariana Martino Magolbo              |
| Caroline Biazolo Zancan           | Marjorie Friedrich                   |
| César Lima                        | Matheus Loss Lize                    |
| Cristina Fraga                    | Mauricio Flamini                     |
| Daniel Cerqueira Melo             | Milton Salles                        |
| Diego Blond Martins               | Misleni Freires Silva                |
| Eduardo Vicente Schley            | Morgana Schwingel Machado            |
| Felipe Dalcin                     | Orlando F. Dalcin                    |
| Felipe Dourado Cardoso Alves      | Patricia Gorisch                     |
| Felipe Novello Garcia             | Pedro Farinha Alminhana              |
| Fernanda Brandão Montes           | Pedro Henrique Góes Galdino          |
| Fernando Augusto Scaranelo        | Rafael Ferreira Costa                |
| Glaudiney Moreira Mendonça Junior | Rafael Lima Rodrigues De Figueiredo  |
| Guido Amaral Jr                   | Rafaela Lemos Pimentel Cadilha       |
| Guilherme Pioli Resende           | Ricardo Ribeiro Martins              |
| Heraldo Makrakis                  | Sebastião Marinho Pinheiro Neto      |
| Hernan Julho Munoz                | Sergio Augusto Da Costa Gillet       |
| Iris Ferreira                     | Tamine Perondi                       |
| Italo Moraes Almeida              | Ulli Monegatti De Carvalho Fernandes |
| Jairo Gonzaga Fagundes Bonifacio  | Wagner De Almeida Dos Santos         |
| Jaqueline Cruz                    | Wellyson Fernando Nunes Souza        |
| John Cooper                       | Welton Leandro Valdir                |
| Livia Pires                       | Yuri Alberto Tomaz Da Silva          |
| Lucas Almeida Faria               | Zoé Ferreira Santos Junior           |



Todos os direitos reservados à seus respectivos  
detentores: Chave-Mestra Lab.  
[www.chave-mestra.net](http://www.chave-mestra.net)