



INVESTIGADORES

Livro 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 esta jogado ao chão e é nesse momento que inicia minha jornada...”

Investigador desconhecido.

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

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.

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!



Componentes



27 Cartas de Evento Suspeitos



40 Cartas de Evento Situação



64 Cartas de Persuasão



20 Cartas de Bugiganga



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



1 Caderno de Anotações



1 Ficha de Relógio



1 Tabuleiro de Turnos



5 Lápis



1 Dado de Resolução

Preparação da mesa

1 **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9**

Área de descarte

1 EVIDÊNCIA 1, EVIDÊNCIA 2, EVIDÊNCIA 3, EVIDÊNCIA 4, EVIDÊNCIA 5, EVIDÊNCIA 6, EVIDÊNCIA 7, EVIDÊNCIA 8, EVIDÊNCIA 9

2 PERFIL DE CRIMINOSO

3 EVENTO SUSPEITO, EVENTO SITUAÇÃO, BRECAGEM, PERSUAÇÃO

4 CADERNO DE ANOTAÇÕES

5 LÁPIS

6 DADO

7 DADO

8 DADO

9 DADO

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**. Ele será revelado na etapa de **Audiência, ao final do sétimo turno.**

3) **CUIDADO: Nesta etapa é importante que nenhum Investigador veja as cartas que estão sendo selecionadas.** As 6 cartas restantes devem ser embaralhadas e colocadas nos 6 envelopes de evidência. É fundamental que a parte vazada dos envelopes fiquem voltadas para baixo. Como avisado, 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, 1 .

8) Escolham quem é o primeiro Investigador.

9) Disponha X-1 cartas de Evento Situação em linha e logo abaixo alinhe X-1 cartas de Evento Suspeito. Sendo X o número de investigadores na partida. Coloque perto dos eventos a carta de pontuação e carta de **seleção dos eventos**. Agora vocês estão prontos para começar o jogo.

Como jogar

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

Cada Investigador:

- Coleta 1 
- Compra 2 cartas de persuasão.

2) Fase de seleção de eventos

Cada Investigador realiza uma das ações listadas abaixo de compra de evento. Até o momento em que todos os jogadores tenham selecionados seus eventos, um jogador poderá utilizar uma de suas fichas de troca de eventos.

Ações de seleção dos eventos

- 1  - Escolha uma carta qualquer das duas linhas de eventos.
- 3  - Escolha uma carta qualquer das duas linhas de eventos e compre uma carta de persuasão.
- 5  - Escolha uma carta qualquer das duas linhas de eventos, compre uma carta de persuasão e compre 1 .

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.

3) Fase de investigação

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

2) **Bônus de evidência:** Se o Investigador que escolheu a carta possuir, em sua área de jogo, uma ficha de evidência com o ícone correspondente, ele recebe automaticamente o bônus especificado na carta.

3) **Coletar recompensa:** Caso o resultado do dado estiver em um espaço verde, o Investigador deve receber a recompensa especificada.

4) **Pagar uma penalidade:** Caso o resultado do dado estiver em um espaço vermelho, o investigador deve descartar o(s) item(ns) indicado(s).

Eventos Interrogar Suspeito



Neste evento, o Investigador vai interrogar o suspeito. Deve lançar o dado de resolução para cada pergunta e comparar o resultado com o indicado na carta.

O interrogatório consiste em três perguntas, o investigador precisa obter pelo menos duas respostas bem-sucedidas para considerar vitória.

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

2) Esta seção representa a interrogação, que determina a dificuldade de convencer o suspeito de responder a sua pergunta.

A sequência de vitórias segue as regras estabelecidas na tabela abaixo. Cada resultado do dado de resolução determinará o sucesso ou

fracasso da pergunta durante o interrogatório. Para a pergunta ser considerada como vitória, é importante que o número obtido seja maior que o número da pergunta. Caso haja empate, a pergunta é considerada como derrota.

Tabela de resolução dos dados

V	Ganha de:	IV	III	II
IV	Ganha de:	III	II	I
III	Ganha de:	II	I	
II	Ganha de:	I		
I	Ganha de:	V		
∅	Perde para todos os outros			

Exemplo:

Carta do suspeito



Rolagens do dado do Investigador



O símbolo da representa uma vitória. No exemplo, o Investigador consegue obter duas vitórias, na primeira pergunta e na segunda pergunta, mas na terceira pergunta obtém uma derrota, concluindo que o Investigador então irá coletar recompensa com 2 .



3) **Bônus:** se o Investigador tiver uma ficha de evidência na sua mesa correspondente à coluna de pergunta do suspeito, **ele já possui vitória nessa pergunta, esta ficha nunca é descartada para ser usada.**

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. Uma interrogação só é finalizada quando um jogador coleta a recompensa ou paga a sua penalidade. Até o jogador realizar estas ações, cartas que façam alguma interação com a interrogação, podem ser jogadas.

Quando uma carta de modificação de dados com + ou - for usada em um resultado de dado  ou , o valor do dado dá a volta. Veja o exemplo abaixo.

O jogador rola seu dado e o resultado é o lado . O suspeito possui . Mas o Investigador usa a carta Reunião na casa da vítima, que possui uma modificação  +1. Modificando seu dado para , assim obtendo a vitória.

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 relacionado a 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. Durante o seu turno, o jogador poderá realizar uma das ações de Analisar Evidências ou Confirmar Evidências, e pagar o custo indicado no envelope que deseja visualizar a evidência.

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 toda que está dentro do envelope.

Características relacionadas as cores

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

 Investigador descarta o custo indicado.

 Basta o Investigador possuir esse custo na sua mesa.

Envelopes de evidências detalhados



Evidência 1

: a ação custa 1 .

: a ação custa 2 .

Carta de Bugiganga



Evidência 2

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

: para ação, precisa ter 2 na mesa.



Evidência 3

: a ação custa 1 .

: para 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 ação, precisa ter 1 na mesa.

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



Evidência 6

: a ação custa 1 .

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



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, recebe uma quantidade de marcadores de uso igual ao número indicado na carta. Você pode ter quantas bugigangas quiser na 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, reembalhe 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. Compre uma carta de persuasão.

Ícones e palavras-chaves referente a bugiganga



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 em qualquer Investigador. Ela pode beneficiar o Investigador que a usa, como prejudicar o Investigador adversário.

Os jogadores podem utilizar quantas cartas de persuasão desejarem durante a partida. Após usadas, vão para uma pilha de descarte. Caso o baralho de persuasão acabe, reembalhe a pilha de descarte e crie um novo baralho de persuasão.

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 na interrogação 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 é descartada.**

Penalidade: Sempre que algum campo estiver com esta cor, o Investigador descarta o custo indicado. Caso não tenha aquele custo, não acontece nada.

Successo: sempre que algum campo estiver com esta cor, o Investigador ganha a recompensa indicada.

Recompensa na mesa: sempre que algum campo estiver com esta cor, basta o Investigador possuir na sua mesa o custo 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. Este recurso basta você ter na sua mesa, e não precisa descartá-lo para utilizar..



Ícone de ficha de evidência: O Investigador pode escolher qualquer ficha de evidência disponível no monte das fichas de evidências.



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 ficha de evento com outro jogador da sua escolha e pegar a ficha de evento deste jogador.



Ícone de pontos de investigação: É utilizado para indicar que a carta tem um custo de utilização, uma recompensa em uma carta 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 modificação de dado: Algumas cartas possuem o ícone de modificação de dado, o investigador pode modificar o resultado tanto para mais como para menos, de acordo com o símbolo que segue ao lado do número. Lembrando que precisa seguir a Tabela de Resolução dos Dados, conforme página 6.



Ícone de carta de persuasão: Este ícone possibilita comprar cartas do baralho de persuasão quando estiver no espaço verde de recompensa. Caso esteja no espaço vermelho de penalidade, descarte carta de persuasão.



Ícone de roubar cartas de persuasão: Este ícone possibilita roubar cartas de persuasão da mão de um ou mais jogadores. Então o jogador escolhe um alvo, ou podendo escolher dois caso tenha mais de uma carta a ser roubada, escolha uma carta aleatória da mão deste(s) jogador(es).

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 o critério 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

Ilustrações

Vitor

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 Junio

Porão BoardGame

Silvio Machado Cardoso

Willian Suanez Lopes

Yuri Alberto Tomaz da Silva



CHAVE-MESTRA LAB

Todos os direitos reservados à seus respectivos detentores: Chave-Mestra Lab.
www.chave-mestra.net

Guia rápido

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

Cada Investigador:

- Coleta 1 
- Compra 2 cartas de persuasão.

2) Fase de seleção de eventos

Cada Investigador realiza uma das ações listadas abaixo de compra de evento, até o momento em que todos os jogadores tenham selecionados seus eventos, um jogador poderá utilizar uma de suas fichas de troca de eventos.

Ações de seleção dos eventos

- 1  - Escolha uma carta qualquer das duas linhas de eventos.
- 3  - Escolha uma carta qualquer das duas linhas de eventos e compre uma carta de persuasão.
- 5  - Escolha uma carta qualquer das duas linhas de eventos, compre uma carta de persuasão e compre 1 .

3) Fase de investigação

Nesta fase os Investigadores buscam descobrir as cartas de evidências. Os jogadores podem jogar as cartas de persuasão e bugiganga somente nesta fase, no turno de qualquer Investigador.

A) Cada Investigador, começando pelo primeiro jogador, resolve a carta de evento.

B) **Ações de dedução:** As ações de dedução possuem seu custo no envelope de evidência.

- Escolha uma entre:

- **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 .

C) Ao final, se o Investigador possuir mais que 7 cartas na mão, terá que descartar o excedente.

5) Fim do dia

- Avance uma casa no tabuleiro de turnos;
- Reponha as cartas de evento na mesa.
- Passe a ficha de primeiro jogador ao jogador da esquerda.

Ao final do 5o turno

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

7) Fase de pontuação

- 10 pontos: Para a carta de evento de suspeito correspondente **ao 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 na mesa do Investigador;
- 3 pontos: Para cada  obtida, que **não seja do Perfil do criminoso**.
- 2 pontos: Para cada ficha de  acumulada.

No final, o Investigador com mais pontos tornarse o melhor investigador de Green City.

Tabela de resolução dos dados

	Ganha de:			
	Ganha de:			
	Ganha de:			
	Ganha de:			
	Ganha de:			
	Perde para todos os outros			



CHAVE-MESTRA LAB