

**¡OH NO!
HAY UN LADRÓN
EN LA CIUDAD...
¡AVERIGUA QUIÉN ES!**

ATRAPA AL LADRÓN

**ENCUENTRA EL OBJETO,
DESCUBRE QUIÉN HA SIDO ROBADO
Y DESENMASCARA AL LADRÓN**



REGLAS DE JUEGO

Edad: 8+ / Jugadores: 2-5 jugadores

• CONTENIDO

- Tablero de juego
- 8 cartas de pistas
- 8 cartas de objetos robados
- 32 cartas de escaparate (8 objetos para cada una de las 4 tiendas)
- 24 cartas de acción
- 1 dado de movimiento del 1 al 3 con pegatinas
- 1 dado de investigación con pegatinas
(Las pegatinas de los dados deberán engancharse en sus caras antes de la primera partida)
- 5 fichas de detectives con peana
- 5 paneles de investigación
- 40 fichas de pista (8 para cada jugador)
- 40 fichas de objeto robado (8 para cada jugador)

PRESENTACIÓN

¡Alguien ha entrado en la casa de un vecino y ha robado las piezas de su valiosa colección! Ponte tu mejor gorra de investigador y sal a averiguar dónde se cometió el robo y qué pista dejó el ladrón para poder identificarlo.

Para resolver este caso, deberás moverte por el barrio a pie o en patinete eléctrico, jugar con acierto tus cartas de acción y hablar con los vecinos para saber qué tipo de objetos colecciona cada uno y buscar pistas en sus casas. ¡Y no olvides fijarte en los escaparates de las tiendas de antigüedades, porque ahí se esconde la clave para saber qué objetos robo el ladrón! ¿Tienes la lupa lista?

¿CÓMO SE JUEGA?

• OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en averiguar en qué casa se ha cometido un robo y encontrar la pista que ha dejado el ladrón para poder identificarlo e ir a su casa a detenerlo.

• PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se coloca el tablero sobre la mesa y se colocan las cartas de acción (marcadas con un interrogante) en el centro. A continuación se coloca al azar, boca abajo y sin mirarlas, una carta de objeto (con una estrella) en cada casa.

Finalmente, se barajan las cartas de pista boca abajo (con una lupa en el dorso) y se coloca una carta sin mirarla en cada casa en el espacio correspondiente.

ATENCIÓN: una carta de pista solo puede colocarse en una casa en la que aparezca, como mínimo, uno de los símbolos de su reverso (gato, flor, mariposa, abeja, pájaro o lagartija). Si la casa y la carta de pista no comparten ningún símbolo, la carta no puede colocarse en esa casa. La carta de pista y la casa pueden compartir más de un símbolo.

A continuación se escoge uno de los 8 casos que se encuentra al final de las reglas y se lee en voz alta. Después, se colocan las cartas de escaparate indicadas para cada tienda boca abajo y sin mirarlas en el orden indicado para cada una en base a los colores de sus reversos. (Ver más adelante en el apartado *Los casos de Detectives*)

IMPORTANTE: un mismo caso puede tener soluciones diferentes si se juega más de una vez. El sistema de juego de DETECTIVES está diseñado para que nunca puedas saber cuál es la solución hasta que no lleves a cabo la investigación.

Cada jugador escoge un personaje y lo coloca en la plaza central del tablero. Después, coge el panel de investigación y las 8 fichas de pistas y de objetos robados de su color que irá colocando a medida que haga sus averiguaciones. El jugador más joven juega primero y a continuación el turno pasa hacia la izquierda.



• TURNO DE JUEGO

En su turno el jugador tirará el dado de movimiento y, si llega a la entrada de una de las casas (marcada en la calle con la imagen de la casa), tira el dado de investigación para intentar conseguir las pistas necesarias para resolver el caso.

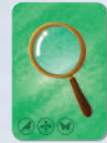
En función del resultado del dado de investigación el jugador realizará una de las siguientes acciones para intentar averiguar qué objetos colecciona el vecino y qué pista dejó el posible ladrón en caso de que el robo se hubiera cometido en esa casa:



Mira en secreto el tipo de objeto que colecciona el habitante de la casa y anótalo poniendo la ficha correspondiente en tu panel de investigación delante del vecino investigado.



Mira en secreto la pista que dejó el posible ladrón en la casa y anótalo poniendo la ficha correspondiente en tu panel de investigación delante del vecino investigado.





Mira el tipo de objeto que colecciona el habitante de la casa y muéstralo al resto de jugadores antes de volver a ponerlo en su sitio boca abajo. Todos lo anotan en su panel de investigación.



Mira la pista que dejó el posible ladrón y muéstrala al resto de jugadores antes de volver a ponerla en su sitio boca abajo. Todos la anotan en su panel de investigación.



Mira la carta de objeto y la de pista. Escoge una de ellas para mostrarla al resto de jugadores.



Roba una carta de acción.

Cada pista revela qué vecino o vecina estuvo en esa casa sin ser el inquilino. Para saber a qué vecino incrimina, en caso de que se descubra que el objeto robado salió de esa casa, hay que observar con atención a los diferentes vecinos para relacionar el objeto personal hallado con cada uno de ellos.



p.e. Si en una casa la carta de pista muestra un libro, eso significa que la vecina lectora que aparece con otros libros entre sus manos estuvo en la casa en algún momento y lo dejó allí olvidado. En caso de que el robo se cometiera en esa casa, ella sería la culpable.

Si con su tirada el jugador no llega a la entrada de una casa, coge una carta de acción del centro del tablero. Las cartas de acción pueden jugarse en cualquier momento y cada jugador puede tener 3 cartas de acción como máximo. Si tiene 3 cartas en la mano y roba una cuarta, deberá descartar una sin utilizarla.

Cuando un jugador cae en una casilla de patinete, puede moverse directamente hasta el siguiente patinete y, si aún le quedaban puntos por mover, puede moverse las casillas correspondientes una vez se baja de él.

p.e. Mireia saca un 3 en el dado del movimiento. Se mueve una casilla y llega a un patinete con el que se desplaza hasta la siguiente casilla con patinete en la dirección que quiera. Al llegar, se baja del patinete y mueve los dos puntos de movimiento que le quedaban por gastar de su tirada con el dado.

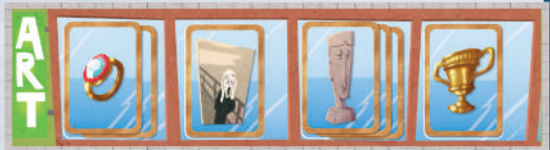
• CÓMO AVERIGUAR CUÁL ES EL OBJETO ROBADO

Cada vez que un jugador pasa por delante de una de las tiendas del tablero, coge la primera carta de escaparate de esa tienda y la coloca boca arriba en la hilera de objetos visibles. Después, sigue moviéndose normalmente.

Cuando un objeto aparece por tercera vez, ¡ese es el objeto robado! Cuando un objeto aparece por tercera vez, se dejan de sacar nuevas cartas de las tiendas aunque se pase por delante de ellas.

• FIN DE LA PARTIDA

Cuando se ha identificado cuál es el objeto robado (gracias a las cartas reveladas de las distintas tiendas) y uno o más jugadores han averiguado qué vecino los coleccionaba y qué pista dejó el ladrón en su casa, el primer jugador en llegar a la casa donde vive el ladrón ganará la partida.



LOS CASOS DE DETECTIVES

Para preparar cada partida el juego ofrece 8 casos distintos. En cada caso deben colocarse las cartas de escaparate con los objetos robados en las tiendas correspondientes en el orden indicado y sin mirarlas.

El objeto robado puede variar entre distintas partidas del mismo caso. Gracias a su sistema de juego de Detectives, nunca se sabe cuál es la solución hasta que se ha llevado a cabo la investigación.

CASO 1

EL CASO DE LAS VENTANAS ABIERTAS

La pasada noche algo extraño sucedió en el barrio. Cuando se levó todos los vecinos encontraron abiertas las ventanas de la planta baja de sus casas. El pánico se ha apoderado de ellos y ahora mismo están revisando sus colecciones para saber si les han robado algo. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el

robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de escaparate sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Marrón / Blanco / Rojo / Amarillo
- Bluebeard Antiques: Naranja / Azul / Verde / Lila
- Stolen Stones: Marrón / Blanco / Lila / Naranja
- Lupin&Lupin: Amarillo / Azul / Verde / Rojo



**CASO 2
EL CASO DEL FALSO DOCTOR**

Aprovechando una epidemia de gripe, un falso doctor se ha estado paseando por las casas visitando a los vecinos que han estado enfermos.

Ahora están convencidos de que el doctor era en realidad un vecino disfrazado para robarles sus colecciones. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de escaparate sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Blanco / Rojo / Amarillo / Azul
- Bluebeard Antiques: Marrón / Verde / Lila / Naranja
- Stolen Stones: Blanco / Rojo / Naranja / Marrón
- Lupin&Lupen: Azul / Verde / Lila / Amarillo

**CASO 3
EL CASO DE LA NOCHE SIN FAROLAS**

La noche del sábado hubo un gran apagón en todo el barrio. Todos pensaron que había sido un fallo de la red, pero una investigación ha desvelado que alguien lo provocó para anular las alarmas de las casas.

Todos los vecinos están ahora muy preocupados por si han sido víctimas de un robo por parte de quien dejó el barrio a oscuras. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de escaparate sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Rojo / Amarillo / Azul / Verde
- Bluebeard Antiques: Blanco / Lila / Naranja / Marrón
- Stolen Stones: Rojo / Amarillo / Marrón / Blanco
- Lupin&Lupen: Verde / Lila / Naranja / Azul

**CASO 4
EL CASO DE LA ALARMA DE INCENDIOS**

Esta mañana ha sonado una alarma anti incendios que los vecinos no habían escuchado nunca y que les llamó a reunirse todos en la plaza central. Pero cuando llegaron, resultó ser una falsa alarma para sacarlos de sus casas.

Ahora todos temen haber sido víctimas de un robo mientras estaban fuera esperando saber qué hacer. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de escaparate sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Amarillo / Azul / Verde / Lila
- Bluebeard Antiques: Rojo / Naranja / Marrón / Blanco
- Stolen Stones: Amarillo / Azul / Blanco / Rojo
- Lupin&Lupen: Lila / Naranja / Marrón / Verde

**CASO 5
EL CASO DE LA MERIENDA GRATIS**

Ayer tarde una firma comercial organizó una merienda gratis en la plaza del barrio y todos los vecinos pasaron un rato estupendo tomando juntos té con pastas.

Pero tras descubrir que esa compañía no existe, los vecinos creen que fue una estratagema para sacarlos de sus casas y poder robarles sus colecciones.

¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de escaparate sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Azul / Verde / Lila / Naranja
- Bluebeard Antiques: Amarillo / Marrón / Blanco / Rojo
- Stolen Stones: Azul / Verde / Rojo / Amarillo
- Lupin&Lupen: Naranja / Marrón / Blanco / Lila

**CASO 6
EL CASO DE LAS GANZÚAS PERDIDAS**

El otro día una vecina encontró por la calle un manajo de ganzúas que resultó que podían abrir las puertas de todas las casas del barrio.

Eso ha asustado a todos los vecinos que creen que alguien entró a robar en una de las casas. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de escaparate sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Marrón / Verde / Lila / Naranja
- Bluebeard Antiques: Amarillo / Azul / Blanco / Rojo
- Stolen Stones: Azul / Verde / Lila / Amarillo
- Lupin&Lupen: Naranja / Marrón / Blanco / Rojo

**CASO 7
EL CASO DEL TÚNEL EN EL JARDÍN**

Uno de los vecinos ha encontrado un túnel en su jardín y, cuando los demás han inspeccionado los suyos, resulta que no ha sido el único.

Alguien se ha estado colando por esos túneles en las casas del barrio para robar en ellas. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de escaparate sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Blanco / Lila / Naranja / Marrón
- Bluebeard Antiques: Azul / Verde / Rojo / Amarillo
- Stolen Stones: Verde / Lila / Naranja / Azul
- Lupin&Lupen: Marrón / Blanco / Rojo / Amarillo

**CASO 8
EL CASO DEL LORO AMAESTRADO**

Un loro que llevaba días volando por el barrio ha sido atrapado con una red. ¡El problema ha venido cuando se ha visto que estaba amaestrado para robar llaves, porque llevaba una en el pico!

Ahora todos los vecinos temen haber sido víctimas de un robo si el dueño del loro ha hecho una copia de la llave de su casa. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de escaparate sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Rojo / Naranja / Marrón / Blanco
- Bluebeard Antiques: Verde / Lila / Amarillo / Azul
- Stolen Stones: Lila / Naranja / Marrón / Verde
- Lupin&Lupen: Blanco / Rojo / Amarillo / Azul



Fabricado por
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • España
www.educaborras.com



¡Advertencial
No conviene para niños menores de 3 años.
Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.
Guarde esta información para futuras referencias.

NCB99/04/19841

NC899/04/19841

Atención!
 Contar-indicado para crianças com menos de 3 anos.
 Pequenas partes. Risco de asfixia.
 Guarde esta informação para futuras referências.



Fabricado em Espanha e distribuído por
ELICA BORRAS, S.A.U.
 Osona, 1. • 08192 Sant Quinte del Vallès • Espanha
www.educaborrass.com



CASO 2

O CASO DO FALSO MÉDICO

Aprovietando uma epitelmia de gripe, um falso médico passou pelas várias casas dos vizinhos que se encontravam doentes. Estão agora convencidos de que o médico era, afinal, um vizinho disfarçado para lhes roubar as suas coleções.

Conseguitas descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de mostra na loja correspondente e pela ordem indicada:

- Aladdin's Cave: Branco / Amarelo / Azul
- Bluebeard Antiques: Castanho / Verde / Roxo / Laranja
- Stolen Stones: Branco / Vermelho / Laranja / Castanho
- Lupin&Lupen: Azul / Verde / Roxo / Amarelo

peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de mostra na loja

correspondente e pela ordem indicada:
 — Aladdin's Cave: Azul / Verde / Roxo / Laranja
 — Stolen Stones: Azul / Verde / Vermelho / Amarelo
 — Bluebeard Antiques: Amarelo / Castanho / Branco / Vermelho
 — Lupin&Lupen: Laranja / Castanho / Branco / Roxo

CASO 6

O CASO DAS CHAVES PERDIDAS

No outro dia, uma vizinha encontrou na sua um molho de chaves capaz de abrir as portas de todas as casas do bairro. Isso assustou todos os vizinhos, que acreditam que alguém entrou numa das casas para a assaltar.

Conseguitas descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de mostra na loja

correspondente e pela ordem indicada:
 — Aladdin's Cave: Castanho / Verde / Roxo / Laranja
 — Bluebeard Antiques: Amarelo / Azul / Branco / Vermelho
 — Stolen Stones: Azul / Verde / Roxo / Amarelo
 — Lupin&Lupen: Laranja / Castanho / Branco / Vermelho

CASO 7

O CASO DO TÚNEL NO JARDIM

Um dos vizinhos encontrou um túnel no seu jardim e, quando todos os outros olharam bem para o seu, perceberam que não era o único.

Alguém tem-se esgueirado por esses túneis entre as casas do bairro para as assaltar.
 Conseguitas descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de mostra na loja

correspondente e pela ordem indicada:
 — Aladdin's Cave: Branco / Roxo / Laranja / Castanho
 — Bluebeard Antiques: Azul / Verde / Vermelho / Amarelo
 — Stolen Stones: Verde / Roxo / Laranja / Azul
 — Lupin&Lupen: Castanho / Branco / Vermelho / Amarelo

CASO 8

O CASO DO PAPAIAO AMESTRADO

Um papagaio que há dias voava pelo bairro foi apanhado com uma rede. O problema surge quando o apanhado com uma chave no bico e se percebeu que estava ensinado para as

roubar.
 Agora todos os vizinhos temem ter sido vítimas de um roubo, isto se o dono do papagaio tiver feito uma cópia da chave das suas casas. Conseguitas descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de mostra na loja

correspondente e pela ordem indicada:
 — Aladdin's Cave: Vermelho / Laranja / Castanho / Branco
 — Bluebeard Antiques: Verde / Roxo / Amarelo / Azul
 — Stolen Stones: Roxo / Laranja / Castanho / Verde
 — Lupin&Lupen: Branco / Vermelho / Amarelo / Azul

CASO 5

O CASO DO LANCHE GRÁTIS

Ontem à tarde uma empresa organizou um lanche grátis na praça do bairro e todos os vizinhos divertiram-se muito enquanto bebiam chá e comiam biscoitos.

Mas descobrir-se que essa empresa não existe, por isso os vizinhos acreditam que tenha sido um estratagemma para retirá-los das suas casas e lhes roubarem as suas coleções. Conseguitas descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de mostra na loja

correspondente e pela ordem indicada:
 — Aladdin's Cave: Amarelo / Azul / Verde / Roxo
 — Bluebeard Antiques: Vermelho / Laranja / Castanho / Branco
 — Stolen Stones: Amarelo / Azul / Branco / Vermelho
 — Lupin&Lupen: Roxo / Laranja / Castanho / Verde

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de mostra na loja

correspondente e pela ordem indicada:
 — Aladdin's Cave: Amarelo / Azul / Verde / Roxo
 — Bluebeard Antiques: Vermelho / Laranja / Castanho / Branco
 — Stolen Stones: Amarelo / Azul / Branco / Vermelho
 — Lupin&Lupen: Roxo / Laranja / Castanho / Verde

CASO 4

O CASO DO ALARME DE INCÊNDIO

Esta manhã souo um alarme de incêndio que os vizinhos nunca tinham ouvido e que os chamou para se reunirem na praça central. Mas quando aí chegaram, depararam-se com um falso alarme para os retirá-los das suas casas.

Esteo agora todos com receio de terem sido vítimas de um roubo enquanto estiveram lá fora a espera para saber o que se estava a passar. Conseguitas descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de mostra na loja

correspondente e pela ordem indicada:
 — Aladdin's Cave: Amarelo / Azul / Verde / Roxo
 — Bluebeard Antiques: Vermelho / Laranja / Castanho / Branco
 — Stolen Stones: Amarelo / Azul / Branco / Vermelho
 — Lupin&Lupen: Roxo / Laranja / Castanho / Verde

CASO 3

O CASO DA NOTE SEM LUZES

No noite de sábado houve um grande apagão em todo o bairro. Todos acharam ter-se tratado de uma falha na rede, mas uma peritagem concluiu que foi provocado por

alguém para desligar os alarmes das casas. Todos os vizinhos estão agora muito preocupados porque não sabem se terão sido vítimas de quem deixou o bairro às escuros. Conseguitas descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de mostra na loja

correspondente e pela ordem indicada:
 — Aladdin's Cave: Vermelho / Amarelo / Azul / Verde
 — Bluebeard Antiques: Branco / Roxo / Laranja / Castanho
 — Stolen Stones: Vermelho / Amarelo / Castanho / Branco
 — Lupin&Lupen: Verde / Roxo / Laranja / Azul





Cada pista revela que vizinho ou vizinha esteve nessa casa sem ser o inquilino. Para saber que vizinho incrimina, no caso de se descobrir que o objeto roubado saiu dessa casa, há que observar com atenção os diferentes vizinhos para associar o objeto pessoal encontrado a cada um deles.



Ex: Se numa casa a carta de pista mostra um livro, isso significa que a vizinha leitora, que aparece com outros livros nas suas mãos, esteve nessa casa em algum momento e que o deixou ali esquecido. Caso o roubo tenha acontecido nessa casa, ela será a culpada.

Se com o valor do dado o jogador não conseguir chegar à entrada de uma casa, deve buscar uma carta de ação do centro do tabuleiro. As cartas de ação podem ser jogadas a qualquer momento e cada jogador pode ter um máximo de 3. Se tiver 3 cartas na mão e buscar uma quarta, deve descartar uma sem a usar.

Quando um jogador passa num lugar com trotineta pode mover-se diretamente até à próxima trotineta e, se ainda tiver pontos de movimento, pode mover-se os espaços correspondentes quando descer dela.

Ex: A Maria tira um 3 no dado de movimento. Move-se um espaço e chega a um lugar com trotineta, usando-a para se mover até à trotineta seguinte, na direção que quiser. Quando chega, desce da trotineta e move-se os dois pontos de movimento que faltam gastar do lançamento de dado que fez.

• COMO DESCOBRIR QUAL É O OBJETO ROUBADO

Sempre que um jogador passar à frente de uma das lojas no tabuleiro, deve buscar a primeira carta de montura dessa loja e colocá-la, com a face voltada para cima, na fila de objetos visíveis. Depois, continua a movimentar-se normalmente. Quando um dos objetos aparecer pela terceira vez, assume-se que é o que foi roubado. A partir desse momento, os jogadores deixam de buscar novas cartas quando passarem à frente das lojas.



• FIM DA PARTIDA

Quando já se tiver identificado qual é o objeto roubado (gracias às cartas reveladas pelas diferentes lojas) e um ou mais jogadores já tiverem descoberto quem é o vizinho que os colecionava e que pista deixou o ladrão em sua casa. O primeiro jogador a chegar à casa onde vive o ladrão ganhará o jogo.

OS CASOS DOS DETETIVES

Para se preparar uma partida, deve-se incluir um dos 8 diferentes casos. Depois dessa escolha, colocam-se por ordem, sem ver, as cartas de montura nas respetivas lojas. Mesmo repetindo um caso várias vezes, o objeto roubado poderá ser sempre diferente. Isto acontece por causa das mecânicas presentes neste jogo, uma vez que só se saberá a solução final após a investigação.

CASO 1 O CASO DAS JANELAS ABERTAS

Na noite passada algo de estranho aconteceu no bairro. Quando se levantaram de manhã, todos os vizinhos encontraram abertas as janelas do rés-do-chão das suas casas. O pániço apoderou-se deles e, neste momento, estão a analisar as suas coleções para perceberem se algo foi roubado. Conseguirá descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão? Coloca, sem ver, as seguintes cartas de montura na loja correspondente e pela ordem indicada:

- Aladdin's Cave: Castanho / Branco / Vermelho / Amarelo
- Bluebeard Antiques: Laranja / Azul / Verde / Roxo
- Stolen Stones: Castanho / Branco / Roxo / Laranja
- LupinLupen: Amarelo / Azul / Verde / Vermelho



• CONTEÚDO

- Tabuleiro de jogo
- 8 cartas de pistas
- 8 cartas de objetos roubados
- 32 cartas de montra (8 objetos para cada uma das 4 lojas)
- 24 cartas de ação
- 1 dado de movimento de 1 a 3 com autocolantes

- 1 dado de investigação com autocolantes
- (Os autocolantes deverão ser colados nas faces dos dados antes da primeira partida)
- 5 peças de detetives com base
- 5 painéis de investigação
- 40 fichas de pista (8 para cada jogador)
- 40 fichas de objeto roubado (8 para cada jogador)

Idade: 8+ / Jogadores: 2-5 jogadores

INTRODUÇÃO

Alguém entrou na casa de um vizinho e roubou as peças da sua valiosa coleção! Coloca o teu melhor bone de investigador e sai para averiguar onde aconteceu o roubo e que pista deixou o ladrão para o consegures identificar.

Para resolver este caso, deverás movimentar-te a pé ou de trotinete elétrica pelo bairro, jogar corretamente as tuas cartas de ação e falar com os vizinhos para descobrires que tipo de objetos coleciona cada um e que pistas têm em sua casa. E não te esqueças de olhar para as montas dos antiquários, pois é aí que está o segredo para saberes que objetos roubou o ladrão! Tens a lupa pronta?

COMO SE JOGA

• OBJEIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a descobrir em que casa foi cometido o roubo e a encontrar a pista deixada pelo ladrão, a fim de o consegures identificar e ir até à sua casa para o prender.

• PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloca-se o tabuleiro na mesa e as cartas de ação (marcadas com um ponto de interrogação) ao centro. Depois, é colocada aleatoriamente, com a face para baixo, uma carta de objeto

(com uma estrela) em cada casa.

Por fim, com a face voltada para baixo, baralham-se as cartas de pista (com uma lupa no verso) e coloca-se no respetivo local, sem ver, uma carta em cada casa.

ATENÇÃO: Uma carta de pista só pode ser colocada numa casa onde apareça, no mínimo, um dos símbolos do seu verso (gato, flor, borboleta, abelha, pássaro ou lagartixa). Se a casa e a carta de pista não partilharem nenhum símbolo, a carta não pode ser colocada nessa casa. A carta de pista e a casa podem partilhar mais do que um símbolo.

Escolhe-se um dos 8 casos que se encontram no final do manual de regras e lê-se em voz alta. As cartas de montra indicadas devem ser colocadas em cada montra, com a face voltada para baixo e ordenadas de acordo com a cor de fundo espetificada. (Ver mais à frente a secção Os casos dos Detetives).

IMPORTANTE: um caso pode ter diferentes soluções, mesmo que seja jogado mais do que uma vez. A mecânica de jogo de DETETIVES está desenhada para que nunca se possa saber qual é a solução até que esteja a decorrer a investigação.

Cada jogador escolhe um personagem e coloca-o na praça central do tabuleiro.

Depois, coloca junto a si o painel de investigação e as 8 fichas de pistas e de objetos roubados da sua cor, que irá usar à medida que for tirando as suas conclusões.

esquerda.

• TURNO DO JOGO

No seu turno, o jogador devesa lançar o seu dado de movimento e, se chegar à entrada de uma das casas (indicado na rua com a imagem do caso), devesa lançar o dado de investigação para tentar ganhar as pistas necessrias à resolução do caso.

Consoante o resultado do dado de investigação, o jogador fara as seguintes ações para tentar descobrir que objetos coleciona esse vizinho e que pista deixou o possível ladrão no caso de o roubo ter acontecido nessa casa:

Ve, secretamente, o tipo de objeto que coleciona a habitante da casa e regista-o, colocando a respetiva ficha à frente do vizinho investigado no teu painel de investigação.



Ve, secretamente, o tipo de objeto que coleciona a habitante da casa e regista-o, colocando a respetiva ficha à frente do vizinho investigado no teu painel de investigação.



Ve, secretamente, a pista deixada pelo possível ladrão na casa e regista-o, colocando a respetiva ficha à frente do vizinho investigado no teu painel de investigação.



REGRAS DO JOGO



ENCONTRA o OBJETO,
DESCOBRIR QUEM FOI ROUBADO
E DESMASCARA o LADRÃO

APANHADA o LADRÃO

o NÃO!
HÁ UM LADRÃO
NA CIDADE...
INVESTIGA QUEM É!

