

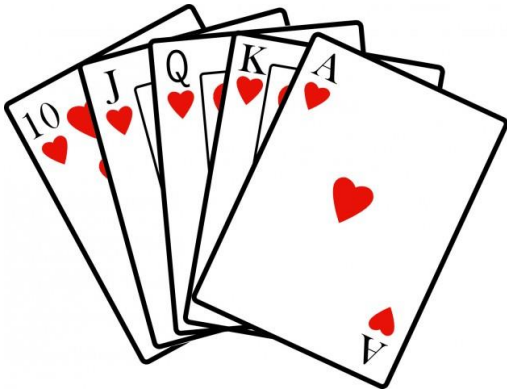
NAIPES DE

UM CRIME



Por Tiago Alves

MATERIAL



Você vai precisar apenas de um baralho comum.

Objetivo solucionar crimes que surgirem antes que o tempo acabe. A vítima, muita das vezes não poderá te ajudar, pois está morta ou em coma.

Você é um detetive que precisa solucionar casos.

Estes casos têm certa quantidade de turnos para resolver.

Durante cada turnos você saca uma carta de baralho, cada naipe representa uma situação, cada valor da carta representam pontos e cada carta "JQK" representa um personagem adicionada à trama.

Juntando pontos **ACIMA OU IGUAL** ao valor de turnos **VOCÊ SOLUCIONA** o caso.

Contudo, terminando-se os turnos e você está com o **RESULTADO A BAIXO** do valor de turnos o criminoso fugiu e **VOCÊ PERDE**;

Resultado **IGUAL AO VALOR DE TURNOS, PORÉM NEGATIVOS**, significa que você foi à próxima vítima e morreu! **VOCÊ PERDE!**

PREPARANDO O JOGO

- Sorteie uma carta do baralho. Compare o valor na tabela a baixo.

1 e 2 - ROUBO	3 e 4 - EXTORÇÃO	5 e 6 - ESTUPRO
7 e 8 - RAPTO	9 e 10 - CORRUPÇÃO	J,Q ou K - HOMICÍDIO

- Sorteie outra carta (sorteie outra se for: J, Q, K); some o valor desta carta com o valor anterior;
 - **Naipe preto (paus ou espadas)** = a vítima está morta.
 - **Naipe vermelho(ouro ou coração)**= a vítima em coma, pode acordar na metade dos turnos (arredondo para cima).

Ex: A primeira carta saiu 7paus (Rapto). A segunda carta saiu 5 coração. Some 7+5. Quer dizer q você tem 12 turnos para conseguir solucionar o caso. Por ser carta vermelha a vítima está em coma e irá acordar no 6º turno (SOMENTE se a carta do 6º turno for PAR);

A partir daí

Cada naipe representa uma situação:

Vermelho some o valor da carta nos pontos da partida;

Preto subtraia o valor da carta nos pontos da partida;

	PISTA CERTA (+)
	PISTA FALSA (-)
	ATRASSO OU COMPLICAÇÃO (-)
	INFORMANTE VALIOSO(+)

Qto aos demais (valetes, dama e rei) são personagens que você encontra durante a investigação, porém, utilizaram as mesmas regras de seus naipes. Elas **NÃO** valem pontos a somar ou subtrair, porém possuem efeitos **positivos (coração e ouro)** e **negativos (espadas e paus)**.

Os efeitos da carta funcionam apenas no próximo turno, terminado o próximo turno a carta perde seu efeito. Seu efeito não é acumulativo.



Q DAMA: FEMALE FATAL

Garotas sexys e fatais que te desfoçam do caso.

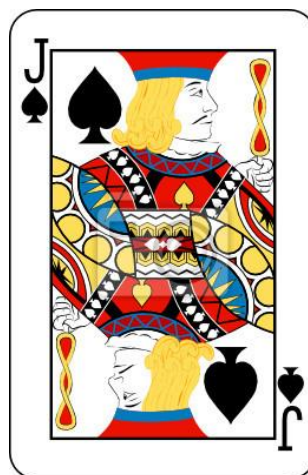
Ignora a próxima carta caso ela seja um resultado POSITIVO.



Q DAMA: PARCEIRA

O crânio da sua equipe.

Ignora efeito caso a próxima carta seja NEGATIVA.



J VALETE: SUSPEITO

Esta pessoa está sempre no lugar onde as pistas levam.

Perca o próximo turno (neste caso você avança 2 turnos ao invés de 1).



J VALETE: AMIGO DA VÍTIMA

Essa pessoa quer vingança!

Ele vai relança a próxima carta (opcional)



K REI: CRIMINOSO

O criminoso deu as caras.

Transforma o resultado positivo em NEGATIVO.



K REI: TESTEMUNHA

Uma pessoa que acham não estava na cena do crime, estava. E ela viu TUDO!

Transforma o resultado negativo em POSITIVO

UMA VÍTIMA EM COMA

Uma vítima que esteja em coma pode acordar sempre na metade dos turnos restantes.

Ex: serão 10 turnos, no turno 5 (se a carta sorteada for número PAR) ela irá acordar.

A vantagem disso é que a vitima duplica seus pontos, pois poderá dar informações preciosas do crime. Caso seus pontos estejam negativos (-1,-2,-3, etc) eles irão APENAS ZERAR.

PARTIDA DE EXEMPLO

NAIPES DE UM CRIME		
Crime	ESTUPRO	
Estado da vítima	EM COMA	
acorda em:	7	
Limite de turnos	13	
Turno	Valores	Situação
1	4	PISTA CERTA
2	-4	CRIMINOSO APARECE
3	2	INFORMANTE
4	Q	PARCEIRA
5	5	PISTA FALSA
6	J	SUSPEITO
7	3	INFORMANTE, VITÍMA N ACORDA
8	Q	FEMAMALE FATALE
9	-6	PISTA FALSA
10	9	PISTACERTA
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
Resultado	13	

Isto já é o suficiente para solucionarmos o caso.

VENCEMOS O JOGO!

Ao lado uma tabela preenchida com uma partida explicada como exemplo.

Obs: não precisamos colocar o naipe nos valores, para isso usa-se o campo "situação".

O crime foi um estupro e temos até o 13º turno para solucionar o caso, a vítima esta em coma e poderá acordar no 7º turno.

1. Achamos uma pista que leva ao local certo;
2. O criminoso aparece e o valor +4 vira -4.
3. Um informante surge para nos ajudar;
4. Nossa parceira nos ajuda para eliminar a possível próxima carta negativa;
5. E foi o que aconteceu. Este cinco foi anulado. Perdemos este turno, porém evitamos de levar um -5.
6. Um suspeito aparece, investiga-lo faz a gente perder 1 turno.
7. Um informante aparece para nos ajudar, caso tenhamos um resultado negativo podemos relança-la. Como o valor do 7º turno foi IMPAR, a vítima não acorda do coma;
8. Uma bela mulher surge para desfocar nossa investigação;
9. Um pista parece que é verdadeira... mas é falsa! Levamos um -6.
10. Por sorte encontramos uma pista certa que nos ajudar a bater a meta exata de 13 pts.

JOGANDO

- A cada turno você saca uma carta do baralho;
- Compare os pontos SEMPRE à cada turno. Some-os ou subtraia-os;

VOCÊ GANHA: conseguindo o mesmo ou com o maior valor de pontos em turnos sorteados.

VOCÊ PERDE: com o mesmo valor em turnos negativos ou que se acabem os turnos e você não concluiu os pontos necessários.

FICHA DE JOGO

A seguir temos um modelo de ficha de jogo (opcional) apenas para controle da partida.

Turno representa cada carta descartada do baralho, **valores** é onde você coloca o resultado das cartas (com seus valores + ou -) e **situação** você marca ao lado (pista certa, pista falsa, criminoso, informante, atraso...etc).

NAIPES DE UM CRIME		
Crime		
Estado da vítima		
acorda em:		
Limite de turnos		
Turno	Valores	Situação
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
Resultado		

LEGENDA	
	PISTA FALSA
	PISTA CERTA
	ATRASSO, CONTRA-TEMPO
	INFORMANTE
Q	Q
IGNORA PRÓXIMA CARTA POSITIVA	IGNORA A PRÓXIMA CARTA NEGATIVA
J	J
PERCA O TURNO	RELANÇA A PRÓXIMA CARTA (OPCIONAL)
K	K
TORNO O RESULTADO POSITIVO EM NEGATIVO	TORNA O RESULTADO NEGATIVO EM POSITIVO