

# 13 Clues

De 2 a 6 jogadores, a partir de 8 anos

**Londres, 1899** A cidade está abalada por conta dos crimes horríveis que aconteceram, e todos estão envoltos em mistério. A Scotland Yard não consegue encontrar respostas e chamou vocês, os melhores detetives do mundo, para ajudar. Cada investigador receberá um mistério para solucionar e deverá usar seus instintos para identificar quais das 13 Clues correspondem ao seu caso — antes dos outros!

## CONTEÚDO

~ 30 cartas de pistas divididas entre:



10 Pessoas

(Homem / Mulher



10 Lugares

(Fechado / Aberto



10 Armas

(Curto alcance /  
Longo alcance

~ 6 painéis com porta-cartas transparentes

~ 6 lápis



~ 1 bloco de Páginas de Investigação



~ 8 fichas de Lupas



~ 8 fichas de Letras  
(A a H)



~ 6 fichas Super Secretas  
(usadas somente na variação do jogo)



~ Este folheto de regras

## OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a solucionar seu próprio Mistério, identificando corretamente a Pessoa, o Lugar e a Arma do crime.

## PREPARAÇÃO

Antes de jogar a primeira vez, destaque as peças com cuidado.

**Observação:** Estas são as regras para três ou mais jogadores. As regras para dois jogadores podem ser encontradas no fim deste folheto. Também recomendamos que jogue as primeiras partidas com menos de 6 jogadores.

Cada jogador recebe 1 painel, 1 ficha de Lupa, 1 lápis e 1 Página de Investigação.

Coloque as fichas de Lupa que sobraram no meio da mesa como estoque. Coloque os painéis e os lápis não usados de volta na caixa.

Coloque o Painel na sua frente com o "13" virado para o centro da mesa; mantenha sua Página de Investigação atrás do painel para que os outros jogadores não possam vê-la. Coloque sua Lupa na frente do seu painel, o número de Lupas que cada jogador tem é sempre conhecido.

Pegue as cartas de Pistas. Dependendo do número de jogadores, remova todas as cartas de algumas cores e coloque-as de volta na caixa, conforme a tabela a seguir:

Jogadores	Número de Cartas de Pistas Usadas na Partida	Número de Cartas de Pistas para Remover (todas as cores listadas - veja também o canto inferior direito da sua Página de Investigação)	Cartas de Informante Secreto (fichas com letra para usar)
2	18	12 (cinza, marrom, branco e laranja)	8 (A, B, C, D, E, F, G, H)
3	21	9 (cinza, marrom e branco)	6 (A, B, C, D, E, F)
4	24	6 (cinza e marrom)	4 (A, B, C, D)
5	27	3 (cinza)	2 (A, B)
6	30	0 (Nenhuma)	0 (Nenhuma)

Divida as cartas em jogo em três pilhas: **Pessoas**, **Lugares** e **Armas**. Embaralhe as pilhas separadamente e dê para os jogadores uma carta de cada pilha virada para baixo.

Então, embaralhe o restante das cartas de todas as pilhas e dê mais duas cartas viradas para baixo para cada jogador. Os jogadores agora terão um total de cinco cartas: uma de cada pilha e duas aleatórias. Coloque o resto das cartas viradas para baixo em uma fileira no meio da mesa: essas serão as cartas de Informante Secreto. Dê uma ficha de letra a cada uma dessas cartas, começando com a letra A, como mostrado na tabela ao lado (coloque as fichas não usadas de volta na caixa).



PORTA-CARTAS EXTERNO

Veja as cinco cartas que recebeu. Você tem que escolher exatamente uma carta de Pessoa, uma de Lugar, uma de Arma e colocá-las viradas para baixo na sua frente.

**Dica de jogo:** Você pode escolher qualquer combinação, mas tente evitar três da mesma cor.

Com cuidado coloque as duas cartas que sobraram nos porta-cartas dentro do painel, assim só você poderá vê-las!

Depois que todos os jogadores escolherem suas cartas, coloque as três cartas que escolheu primeiro nos porta-cartas fora do painel do jogador à sua esquerda. Não deixe que esse jogador veja as cartas! Arrume o painel para que todos menos esse jogador consigam vê-lo.

**Observação:** Agora, o jogador à sua direita já deve ter colocado três cartas no porta-cartas do seu painel, incluindo uma Pessoa, um Lugar e uma Arma, sem que você as veja. Seu objetivo é descobrir essas três cartas.



EXEMPLO DE PREPARAÇÃO  
PARA PARTIDAS DE 3 JOGADORES

## JOGANDO O JOGO

Escolha o primeiro jogador aleatoriamente. O jogo acontece em turnos no sentido horário.

No início do seu turno, se não tiver Lupas, pegue uma do estoque. Se o estoque estiver vazio, pegue uma de um jogador à sua escolha.

Depois, **gaste todas** as suas Lupas. Cada Lupa gasta dá a opção de escolher **uma** das ações a seguir. Você pode fazer essas ações na ordem que preferir e pode repetir a mesma ação mais de uma vez (com exceção de: *Fazer uma Acusação*, veja abaixo). Depois de gastar todas as suas Lupas, seu turno acaba e é o turno do próximo jogador.

**Dica de jogo:** Use sua Página de Investigação e lápis para fazer anotações e marcar quais cartas já descartou. Seu painel ajuda a manter suas anotações em segredo.

## AS AÇÕES

### 1. Interrogar uma Testemunha

Dê uma Lupa para o jogador que quiser interrogar e **pergunte quantas cartas** são de uma cor ou uma categoria específica.

- ~ O número de **cores** na partida depende do número de jogadores (veja "Preparação").
- ~ Terão sempre **seis categorias**: Homem ou Mulher (Pessoas), Fechado ou Aberto (Lugares) e Curto alcance ou Longo alcance (Armas).

Quando você Interroga uma Testemunha, só pode perguntar sobre **uma** dessas duas coisas. Você não pode fazer outras perguntas. Mas pode perguntar a mesma coisa para jogadores diferentes.

**Exemplos de perguntas permitidas:** "Quantas cartas vermelhas você está vendo?" (cor); "Quantos Lugares Fechados você está vendo?" (categoria)

**Exemplos de perguntas não permitidas:** "Quantos brincos você está vendo?"; "Quantas armas sem cano você está vendo?"; "Quantas cadeiras você está vendo?"; "Quantas pessoas você está vendo?" (não é uma categoria válida).

O jogador que você interrogar **precisa responder a verdade** (sem blefar ou mentir!) com base em *tudo* que ele vê: todas as cartas na frente dos painéis dos outros jogadores e as duas cartas atrás do painel dele.

### 2. Consultar o Informante Secreto

Dê uma Lupa para o jogador que **não tem nenhuma** Lupa (caso seja mais de um, dê para o jogador mais próximo de você seguindo o sentido horário; caso todos os jogadores tenham pelo menos uma Lupa, descarte-a no estoque), e então escolha **uma** das cartas de Informante Secreto viradas para baixo, olhe-a **sem mostrar para ninguém** e coloque-a de volta, virada para baixo.

**Observação:** Esta opção não é válida para partidas com seis jogadores.

### 3. Fazer uma Acusação

Dê uma Lupa para o jogador que **não tem nenhuma** Lupa (caso seja mais de um, dê para o jogador mais próximo de você seguindo o sentido horário; caso todos os jogadores tenham pelo menos uma Lupa, descarte-a no estoque), e então **tente desvendar seu mistério!** Diga **uma Pessoa, um Lugar e uma Arma** (por exemplo: "Foi o Açougueiro, no Parque com a Espada!"). Você **não pode** fazer uma acusação que inclua as cartas que consegue ver (tanto as dentro do seu painel, como as que estão no dos outros jogadores).

Os outros jogadores comparam sua acusação com as três cartas fora do seu painel:

- ~ Se sua acusação estiver **correta**, você desvendou o mistério e **ganhou o jogo!**
- ~ Se estiver **errada**, eles te avisarão que errou! **Seu turno acabou:** descarte o restante das suas Lupas no estoque.

**Importante:** Quando responder a uma acusação, **só diga se o jogador errou ou acertou.** Não diga mais nada para não dar dicas!

**Exemplo:** É a vez da Maria. Ela tem 2 Lupas e tem quase certeza que descobriu suas 3 cartas (veja a imagem).

Ela gasta a primeira Lupa e diz: "Vou solucionar meu mistério: foi o Oficial, no Mercado, com a Pistola!" Os outros jogadores conferem as cartas no painel da Maria e dizem "Errado!". O turno da Maria acabou: ela descarta todas as Lupas que sobraram no estoque.

Em outro turno, Maria gasta mais uma Lupa pra fazer outra acusação: "Então foi o Oficial, no Mercado, com a Espingarda!" Os outros jogadores conferem de novo: "ISSO!" e a Maria ganha o jogo!



## REGRAS ADICIONAIS PARA PARTIDAS DE 2 JOGADORES

- ~ Ignore as Lupas e as regras que envolvam elas. Cada jogador sempre faz somente uma ação por turno.
- ~ Quando você pergunta quantas cartas seu oponente vê, você **precisa** especificar se inclui a carta à esquerda OU à direita dele. Seu oponente só levará em consideração a carta atrás do painel dele no lado em que perguntar.

**Exemplo:** "Quantas Mulheres você vê, incluindo a carta à sua esquerda?" "Eu vejo duas Mulheres, incluindo a carta à minha esquerda."

## VARIAÇÃO PARA PARTIDAS DE 3 A 6 JOGADORES EXPERIENTES

Quando já estiver acostumado com o jogo, use a variação a seguir: Durante a preparação, dê uma **ficha Super Secreta** para cada jogador (coloque as que sobram de volta na caixa). Deixe sua ficha na frente do seu painel.



Quando for Interrogar uma testemunha, você pode usar sua ficha Super Secreta (coloque de volta na caixa) além da Lupa que gastou para fazer a pergunta e receber a resposta, ambos em segredo. Escreva sua pergunta em um pedaço de papel e dê para o jogador que quiser interrogar. O outro jogador, por sua vez, escreve a resposta no mesmo pedaço de papel e te devolve. Os outros jogadores não podem ver nem a pergunta, nem a resposta. Somente você saberá!

## DICAS PARA SUAS PRIMEIRAS PARTIDAS

Se você descartar todas as cartas removidas durante a Preparação e todas as que consegue ver, sobrarão 13 espaços. A solução para o seu mistério está nessas **13 Pistas**.

Se a resposta pra uma pergunta for "Zero!", você pode descartar todas as cartas que já apareceram em perguntas (não importa quem tenha perguntado), já que agora você sabe que essas cartas não estão no seu painel.

O jogador que receber mais Lupas não recebe informações, mas terá mais ações quando for seu turno: Pense bem antes de dar muitas Lupas a um jogador!

Cuidado ao fazer uma acusação: cada acusação errada pode dar pistas para os outros jogadores!



**Autor:** Andrés J. Voicu **Desenvolvimento:** Roberto Corbelli **Arte:** Giacomo Tappainer **Revisão das regras em inglês:** Roberto Corbelli, William Niebling  
Copyright ©MMXVII Todos os direitos reservados. da Vinci Editrice S.r.l. - Via C. Bozza, 8 06073 Corciano (PG) - Itália

A reprodução de parte ou do conteúdo completo deste livro de regras é proibida. Agradecimentos a Paola Lamberti, Luigi Ferrini, Roberto Duca, Fabio Marinelli, Adriano Franchini, Sergio Roscini, Daniela D'Alessandro, Martino Chiacchiera, Raffaele Prencipe, Sara Pantini, Silvano Bertolin, Donatella Ansini, Daniele Barberi, Andrea Gambelunghe, Giacomo Pompei, Monica Tirabosco, Fabrizio Pompei, Gabriele Ridarelli, Stefania Dinetti, Simone Faccio, Sabrina Carazzo, Emiliano Sciarra, Emilio Desalvo, Chiara Cocorullo, Alessio Buzzanca, Federica Morichetti, Simone Verlengia, Alessandro Merolli, Gabriele Margapoti.



Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

**Tradução:** Marília Babberg **Revisão:** Paula Pizauro, Priscilla Freitas e Matheus Farina **Diagramação BR:** Danilo Sardinha