



QUEM FOI?™



REGRAS

INTRODUÇÃO

“Não foi meu papagaio que fez sujeira no meio da sala, acho que foi um coelho!”



Como orgulhoso dono de um adorável coelhinho, você precisa, rapidamente, provar a inocência dele e pôr a culpa no bichinho de outro.

Você deve contar com sua memória e rapidez de reação para não acusar um bichinho já inocentado e ter que limpar você mesmo a sujeira!

CONTEÚDO

- 36 cartas de animais (6 animais de 6 cores)
- 13 cartas de cocô



OBJETIVO DO JOGO

Um grande cocô foi encontrado no meio da sala. Um dos animais de estimação, seu ou dos outros jogadores, foi o responsável.

Mas quem?

Defenda a inocência dos seus 6 bichinhos, livrando-se de todas as cartas da mão. Encontre, rapidamente, a carta certa à medida que os bichos forem acusados, seja o primeiro a baixá-la na mesa e ponha a culpa em outro animal. Para evitar ser o dono do animal culpado, aja rápido e lembre-se quais animais já foram inocentados.

Em cada rodada, o dono do animal declarado culpado recebe uma ficha de cocô. Ao final da partida, o jogador com menos cartas de cocô vence.



PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe uma cor e recebe as 6 cartas de animal correspondentes em sua mão. Deixe as cores não utilizadas de fora.

Separe as cartas de cocô e coloque-as de lado; elas serão usadas para contar os animais que foram declarados culpados.

Agora você está pronto para descobrir quem fez sujeira na sala!



COMO JOGAR

O jogador mais novo começa colocando um dos seus animais no meio da mesa e dizendo, por exemplo:

“Não foi minha tartaruga que fez sujeira na sala, mas acho que foi um hamster”.

Todos os outros devem agora apressar-se em encontrar suas cartas de hamster e ser o primeiro a colocá-la sobre a carta da tartaruga que está na mesa, provando a inocência de seu hamster.

O primeiro a jogar sua carta de hamster irá, então, passar a culpa e acusar outro animal de ter feito sujeira na sala, dizendo por exemplo:

“Não foi meu hamster que fez sujeira na sala, acho que foi um peixe”.

Todos os demais apressam-se para encontrar sua carta de peixe, jogá-la primeiro para provar sua inocência e escolher outro animal a quem acusar.



IMPORTANTE:

o jogador que acabou de acusar um animal não pode jogar uma carta durante o mesmo turno.

O jogo continua desta maneira até que o animal culpado seja descoberto (veja Final de uma Rodada).

Se um jogador jogar sua última carta e conseguir passar a culpa para outro animal, o jogo continua sem ele pelo restante da rodada; todos os seus animais são inocentes. Que dono exemplar!

Nota:

é permitido livrar seu animal da culpa e então acusar o mesmo tipo de animal de outro jogador. Por exemplo:



“Não foi meu gato que fez sujeira na sala, mas acho que foi um gato”.

FINAL DE UMA RODADA

Uma rodada termina quando um animal é declarado culpado. Um animal é declarado culpado quando seu dono não consegue passar a culpa para o animal de outro jogador, recaindo a culpa sobre seu(s) próprio(s) bichinho(s). Há duas maneiras de isto ocorrer:

Cenário 1:

Se um jogador tenta passar a culpa para outro animal, mas ninguém mais tem aquela carta na mão (o que significa que todos já inocentaram seus bichinhos daquela espécie), então não há animal restante para culpar e o animal da carta que foi recém-jogada é o culpado! Todos devem revelar suas mãos como prova e o dono do animal culpado recebe uma carta de cocô.

Cenário 2:

Quando apenas um jogador tiver uma ou mais cartas restantes (o que significa que todos os outros jogadores já se livraram de todas as cartas), este jogador é o dono do animal culpado pois não há nenhum outro para receber a culpa. Dê a ele uma carta de cocô.

FINAL DO JOGO

Assim que um jogador tiver recebido 3 cartas de cocô, o jogo termina. Que dono ruim!

O jogador com menos cartas de cocô vence. Se houver empate, aqueles jogadores compartilham a vitória!

SUGESTÕES

Seja criativo! Algumas sugestões que vão garantir boas risadas:

Quem soltou pum no carro?

Quem revirou a lixeira?

Quem comeu o assado?



Consegue pensar em mais alguma?

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer. **Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino. **Edição e Produção:** Eduardo Cella. **Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr. **Versão Original** © 2018 Blue Orange. Who Did It? e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange. www.blueorangegames.eu. Produzido e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 - Pont-à-Moussoun, França. Desenvolvido na França. **Versão Brasileira** © 2019 PaperGames. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira. www.papergames.com.br