

Início e desenvolvimento do jogo

O jogador mais velho começa o jogo. Cada jogador, na sua vez, lançará o dado e moverá tantos detectives quantos queira, no sentido dos ponteiros do relógio, distribuindo entre eles os pontos obtidos no dado. Por exemplo: se um jogador obtém 6, colocará o detective que quiser na casa 2, outro na casa 3 e o seu próprio detective na casa 1 (faz isto com muita astúcia, pois não quer que ninguém descubra qual é o seu detective). O número indicado nas casas representa o número de pistas que cada jogador encontra. As ruínas e a igreja, ainda que não tenham indicada qualquer pontuação, devem ser consideradas como mais duas casas. Estes 6 pontos podiam-se ter repartido de qualquer outra forma, por exemplo: colocando 7 detectives na casa 1 e outro na casa 2, ou colocando um detective na casa 6. (Dois ou mais detectives ou marcas podem ocupar simultaneamente a mesma posição). Quando um detective chegue, com a pontuação exacta, à casa onde está o cofre, os jogadores conseguirão pistas. Somente agora as marcas poderão avançar tantas casas quantas as pistas encontradas. O jogador que tenha chegado com qualquer detective ao lugar onde está o cofre, adianta as marcas. O jogador seguinte colocará o cofre em qualquer casa vazia e o jogo continuará normalmente. Exemplo: o detective azul chega à casa onde está o cofre (casa 7). Neste caso, a marca azul avançará 7 casas. As marcas dos outros detectives avançarão tantas casas como indique o número da casa em que se encontrem nesse momento. Se o detective verde estiver na casa 4, o detective vermelho na 3 e o amarelo na 10, a marca verde avançará 4 casas, a vermelha 3 e a amarela 10. Cuidado! O detective que estiver situado naquele momento nas ruínas deverá recuar a sua marca 3 casas e o que estiver situado na igreja não poderá avançar nem recuar a sua marca, pois a igreja é um lugar neutral.

Final do jogo e vencedor

O jogo acaba quando uma marca chega ou cruza a casa 41. O detective cuja marca chega primeiro à meta é o vencedor. Uma vez chegada à

meta qualquer marca revelará a identidade dos detectives. Para esse efeito, cada jogador porá, com a frente para cima, o seu cartão detective, que manteve em segredo durante o jogo, e dar-se-á a conhecer.

REGRAS PARA SUPER DETECTIVES

Objectivo

O objectivo desta modalidade é reunir pista e desmascarar os outros detectives. Para esse efeito, cada jogador irá anotando em segredo as suas suspeitas num papel.

Início e desenvolvimento do jogo

Os jogadores deverão seguir as normas indicadas no jogo básico, com excepção de que o cofre pode estar colocado em qualquer das casas. O cofre, se se preferir, pode permanecer sempre na mesma situação.

Quando uma marca chegue ou passe na casa 29, todos os jogadores deverão pousar os seus papéis secretos sobre a mesa. Estes não poderão ser lidos até que uma marca chegue à casa 41. É agora que todos os jogadores mostram os seus cartões detectives e leem os seus papéis secretos. Cada jogador poderá avançar a sua marca cinco casas por cada detective que tenha desmascarado.

Final do jogo e vencedor

O jogador que estiver situado em primeiro lugar, depois de ter avançado o número de casas correspondentes aos detectives que desmascarou será o vencedor.