



QUEM FOI?

TM

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