

inspector NOSE

... resolve qualquer caso!



7+

Jogadores: 2-5 Pessoas **Edad:** a partir dos 7 anos **Duração:** aprox. 20 minutos

Componentes



54 Cartas Imagem



5 Cartas Número
(1-5)



1 Carta Pista



8 Dados

Caros Pais!

Neste jogo, as crianças (e também vocês) vão aprender a dar e a interpretar pistas, a pensar criativamente e a combinar. Uma vez que estão a jogar juntos, como **uma equipa**, é fundamental discutir o que pode significar determinada pista (o Inspetor Nariz, que fornece as pistas, não pode falar). Por exemplo, um foguetão pode significar "rápido", "voador", "alto", "tecnologia" ou "fogo". A cada vez deves eliminar 1 carta **incorreta**, das 5 Cartas Imagem voltadas para cima, até sobrar apenas 1 carta... Esperemos que a certa! A tua equipa jogará 5 rondas. Quantos pontos conseguirão alcançar? O máximo são 20 pontos, o que faria de vocês

Mestres Detetives!

Preparação

Coloca a Carta Pista (com uma seta vermelha) no meio da mesa, com a face visível. Permanecerá aí até ao final do jogo (5 rondas).

Baralha as 54 Cartas Imagem. Separa **25 Cartas Imagem** e devolve à caixa as restantes 29 cartas. Deste conjunto de 25, coloca **5 Cartas Imagem** em linha, no centro da mesa, à direita da Carta Pista. Podes escolher se queres usar a frente ou o verso das cartas. A Carta Imagem mais próxima da Carta Pista será a número 1, a seguinte será a número 2 e assim sucessivamente. Coloca de lado as restantes 20 Cartas Imagem: serão usadas em rondas posteriores.

Define quem assumirá o **papel de Inspetor Nariz** na primeira ronda. Este jogador coloca **os 8 dados** à sua frente. O Inspetor Nariz baralha as 5 Cartas Número, **olha secretamente para o número de 1 delas** (assegurando-se que mais ninguém o vê!), e depois coloca, à sua frente e com a face para baixo, a Carta Número escolhida. O número da carta indica ao Inspetor Nariz qual é a imagem que os outros jogadores deverão encontrar!

Importante: O Inspetor Nariz deve ser cuidadoso quando olha na direção das Cartas Imagem, caso contrário os outros jogadores podem deduzir, através do seu olhar, qual a carta que deverá ser adivinhada.



Rui assume o papel de Inspetor Nariz. Recebe os 8 dados e as Cartas Número com a face para baixo. Olha secretamente para uma carta: ela tem o número 2. Isto significa que os outros jogadores terão de encontrar as uvas (Número 2).

Como Jogar

O Inspetor Nariz lança **5 dados**. **Importante:** não pode escolher que dados vai lançar, pelo que deve pegar em 5 aleatoriamente. Depois, escolhe **1 símbolo que saiu** e que considere ser uma boa pista sobre a Carta Imagem correta. Coloca o dado escolhido sobre a Carta Pista com a seta vermelha.

Muito importante: o Inspetor Nariz não pode falar: nem uma palavra! E também não pode fornecer quaisquer pistas não-verbais, como revirar os olhos, levantar o punho, ou qualquer outra coisa. Os outros jogadores não podem, por sua vez, fornecer quaisquer indicações ao Inspetor Nariz, por exemplo sobre se um dos dados poderia ou não corresponder a determinada carta. Durante esta fase do jogo tem de existir um **silêncio total** entre o Inspetor Nariz e os outros jogadores!

De seguida, os outros jogadores discutem o que pode significar o símbolo escolhido, e que Carta Imagem poderá querer indicar. Têm de chegar a acordo sobre **1 carta** que considerem ser **incorreta**. Removem essa carta da linha colocando-a de parte. As restantes cartas permanecem no seu lugar.



Rui lança 5 dos seus dados. Escolhe o símbolo “balões” e coloca o dado na Carta Pista. Os outros jogadores começam a conversar e, finalmente, decidem eliminar o parquímetro. Ainda bem, porque a carta que têm de adivinhar não é o parquímetro!

Se os jogadores **eliminarem acertadamente uma carta** (a Carta Imagem que procuram continua na linha), o Inspetor Nariz faz um novo lançamento: pega nos 4 dados que acabou de usar e adiciona um 5.º, ao acaso, dos restantes dados. Depois de os lançar, escolhe **um novo símbolo** que considere ser uma boa pista sobre a Carta Imagem correta. Uma vez mais, coloca o dado escolhido sobre a Carta Pista.

Os outros jogadores conversam sobre o significado do símbolo escolhido e sobre que Carta Imagem poderá indicar. Têm, novamente, de chegar a acordo sobre **1 carta** que pensem ser **incorreta**. Removem essa carta da linha, colocando-a de parte. As restantes cartas permanecem no seu lugar.



Rui lança novamente 5 dados. Escolhe o símbolo “Moinho de vento” e coloca o dado sobre a Carta Pista. Os outros jogadores deliberam e, finalmente, escolhem a cómoda. Ótimo, porque a carta que têm de adivinhar não é a cómoda!

➔ O jogo continua desta mesma forma. O Inspetor Nariz **lança sempre 5 dados** e coloca **1 deles** sobre a Carta Pista. Os outros jogadores decidem, de cada vez, **eliminar 1 carta** que pensem ser **incorreta**. Idealmente, após 4 jogadas a carta correta deve ser a única que sobra em cima da mesa! Parabéns: a equipa resolveu

o caso e eliminou com sucesso 4 cartas. Cada carta eliminada vale 1 ponto, e assim a equipa ganha 4 pontos.



Depois de 4 pistas (Balões, Moinho de vento, Cogumelo, Faca) sobra apenas a carta com as uvas. A equipa resolveu o caso! Ganham 4 pontos porque eliminaram, com sucesso, 4 cartas.

O que acontece quando os jogadores eliminam a carta de que estão à procura? Se a equipa eliminar acidentalmente a carta que tem de adivinhar, a ronda termina **imediatamente**. A equipa ganha 1 ponto por cada carta eliminada com sucesso.

➔ Todas as cartas eliminadas com sucesso são colocadas de parte, de modo que é fácil, no final do jogo, determinares a pontuação total.

Mais uma pista: por vezes, nenhum dos símbolos obtidos fornece uma pista adequada. Por isso, é também importante que a equipa observe quais os símbolos que o Inspetor Nariz **não** colocou na Carta Pista. Por exemplo, se o Inspetor Nariz obteve um porquinho mealheiro e a carta a encontrar for um animal, o porquinho mealheiro seria uma boa pista. Mas se o porquinho mealheiro não foi colocado na Carta Pista, então a carta de que estão à procura não será, provavelmente, um animal.

A Próxima Ronda

Quaisquer cartas que ainda estejam no centro da mesa são devolvidas à caixa. Coloca 5 novas Cartas Imagem no centro da mesa e inicia a 2.^a ronda, seguindo os passos acima descritos. O próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio torna-se o Inspetor Nariz. O jogo termina com o final da 5.^a ronda. Depois, contam-se todas as cartas eliminadas com sucesso e os jogadores verificam qual o nível que alcançaram:

0-11 Pontos: Bisbilhoteiro

12 Pontos: Cadete

13 Pontos: Polícia

14 Pontos: Chefe da Polícia

15 Pontos: Investigador

16 Pontos: Agente do FBI

17 Pontos: Decifrador de Códigos

18 Pontos: Espião Internacional

19 Pontos: Génio Investigador

20 Pontos: Mestre Detetive