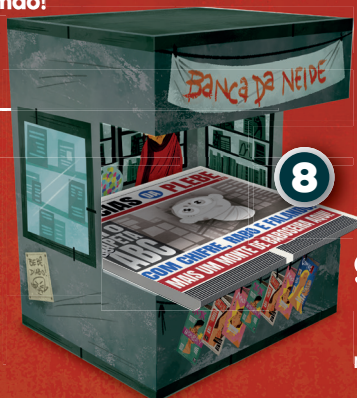


Em meados dos anos 70, um jornal popular de São Paulo foi responsável por uma das lendas urbanas de maior repercussão na época e que permitiu a continuidade da matéria original durante mais de 30 edições: nascia o "Bebê Diabo". Oriunda de um hospital do ABC paulista, a criança nascera com chifres, cauda e falando! Isso é bizarro! Claro que muitos desconfiaram da "novela" contada que nunca trouxera uma foto real do pequeno ser. Neste jogo, sua missão como jornalista é conseguir as provas de que o Bebê Diabo realmente existe, com a ajuda fotográfica de uma agência de notícias! Boatos conduzem os envolvidos (inclusive você) através do bairro, na perseguição pelo furo jornalístico. Prepare sua máquina de escrever e não perca nenhuma dica para soltar a matéria em primeira mão!

Componentes

- 1 Bebê Diabo
- 1 Fotógrafo
- 2 Fofoqueiros
- 1 Cruz
- 3 Placas de Bairro
- 4 Cartas de Instantâneo
- 5 Cartas de Boato
- 5 Cartas de Fotógrafo
- 5 Cartas de Manchete
- 11 Marcadores de Checagem
- 4 Marcadores de Reserva (4 cores)
- 1 Banca de Jornal para montar
- 8 Jornais



Objetivo

Ser o primeiro jogador a provar a existência do Bebê Diabo, conseguindo publicar 2 edições de jornal com a notícia.

Preparação

- Escolha um dos lados das placas de bairro (a ou b) e abra o tabuleiro no centro da mesa (1)
- Posicione o Fotógrafo no quarteirão indicado (2)
- Posicione os Fofoqueiros nos quarteirões indicados (3)
- Posicione o Bebê Diabo no quarteirão indicado (4)
- Separe as cartas por tipo (Fotógrafo, Boato e Manchete) e embaralhe cada um dos montes (5). Distribua uma carta de cada um dos montes aos jogadores. Junte as que sobrarem, embaralhe-as e forme um monte de compra com a face voltada para baixo (6)
- Dê a cada jogador um Marcador de Reserva (7)
- Coloque a Banca de Jornal próxima ao tabuleiro e dentro dela, os 8 jornais (8)
- Embaralhe as cartas de Instantâneo e coloque-as em fila ao lado do tabuleiro (9)
- Forme uma reserva com os Marcadores de Checagem e a cruz e deixe-os à mão (10)



O jogo

Em sua vez, o jogador deverá comprar uma carta do monte de compras e decidir entre:

- Descer uma ou mais cartas a fim de fazer sua jogada **A** OU
- Trocar cartas de sua mão **B** OU
- Passar a vez, posicionando/movendo seu marcador de Reserva **C**

Após isso, é a vez do jogador à esquerda de quem jogou e assim por diante, até que um dos jogadores publique a segunda edição do jornal.

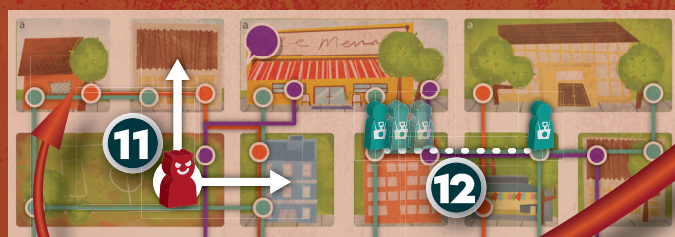


Fazendo sua jogada

O jogador poderá descartar quantas cartas quiser a fim de fazer sua jogada. Os números presentes nas cartas permitem movimentar os peões (Bebê, Fotógrafo e Fofoqueiros) pelo tabuleiro. Exceto o Bebê, que pode se mover entre quarteirões adjacentes ortogonais (11), os demais SEMPRE se movem através dos respectivos trilhos (12).

Os valores das cartas podem ser somados e divididos entre os peões a serem movimentados. Entretanto, o Bebê Diabo pode ser movido APENAS pelos valores das cartas de Boato.

Além disso, cada tipo da carta usada permite, ao mesmo tempo, uma ação além do movimento (veja no quadro Cartas).



CARTAS



Boato -  O valor constante na carta Boato permite a movimentação do Fotógrafo, dos Fofoqueiros e, em especial, do Bebê Diabo. A ação da carta Boato é permitir o movimento do Bebê Diabo.



Manchete -  O valor constante na carta Manchete permite a movimentação do Fotógrafo, dos Fofoqueiros e, como ação, permite a publicação de uma edição de jornal e deve ser usada diretamente da mão do jogador, não podendo ter sido utilizada anteriormente para movimentação dos peões no tabuleiro.



Fotógrafo -  O valor constante na carta Boato permite a movimentação do Fotógrafo, dos Fofoqueiros e, como ação, permite que o jogador “tire um instantâneo” no quarteirão onde o Fotógrafo se encontra, desde que lá também estejam o Bebê Diabo e um dos Fofoqueiros.

tirando instantâneos

Quando são colocados num mesmo quarteirão o Fotógrafo, o Bebê Diabo e um dos Fofoqueiros e usada uma carta de Fotógrafo na jogada, é possível “tirar um instantâneo”. Quando isso acontece, o jogador escolhe e revela uma das cartas de Instantâneo voltadas para baixo:



- Se nela estiver o Bebê Diabo, basta descartar de sua mão uma carta de Manchete - não usada para movimento - e “Publicar uma Edição”, pegando um jornal da Banca.

Caso seja revelado o segundo Instantâneo de Bebê Diabo, deverá ser reembalhado com as demais cartas, voltando a formar uma sequência ao lado do tabuleiro e o jogador encerra seu turno. Deve ainda colocar um Marcador de Checagem no quarteirão onde foi “tirado o instantâneo”.

O Marcador de Checagem impede que novos instantâneos sejam “tirados” naquele quarteirão.



- Revelando o Instantâneo com o ícone de Movimento de Reserva, o jogador poderá movimentar seu marcador de Reserva para algum quarteirão que não tenha um marcador de Checagem.



- Se no Instantâneo estiver ícone das Cartas, o jogador compra 2 cartas do monte de compra e encerra seu turno.



- A carta de Instantâneo com ícone da Cruz, permite que o jogador posicione a Cruz em um quarteirão que não tenha um marcador de Checagem ou, se ela já estiver no tabuleiro, poderá movê-la para outro quarteirão sem marcador de Checagem. Ela impede que o Bebê Diabo pare/fique no mesmo quarteirão.



- O Instantâneo que traz o ícone de retirada de marcador de Checagem permite que o jogador retire um desses marcadores de um quarteirão (que não seja o mesmo que permitiu a revelação do Instantâneo), liberando um novo espaço no mapa do bairro.

NOTA: Em todas as situações reveladas nas cartas de Instantâneo, o jogador DEVE colocar um marcador de Checagem no quarteirão onde foi “tirada a foto”.



Trocando as cartas de sua mão

Se, em algum momento, o jogador possuir 3 cartas do mesmo tipo em sua mão, deverá mostrá-las aos demais jogadores e poderá descartar quaisquer de suas cartas (inclusive não repetidas), na quantidade que quiser e comprar o mesmo número de cartas descartadas.



Passando a vez

O jogador poderá posicionar o Marcador de Reserva ou movê-lo para outro espaço que não esteja ocupado por um Marcador de Checagem, passando a vez ao próximo jogador na sequência.

O Marcador de Reserva indica que aquele quarteirão SOMENTE poderá ser usado para “tirar instantâneos” pelo jogador que o colocou. Além disso, o jogador terá o direito de revelar 2 cartas de Instantâneo. Se uma delas revelar o Bebê Diabo, proceda normalmente e desconsidere a outra carta de Instantâneo. Se o Bebê Diabo não for revelado em nenhum dos Instantâneos, o jogador deverá escolher um deles para executar, encerrando seu turno ao final.

NOTA: Se o jogador ficar de mãos vazias ao final de seu turno, deverá comprar duas cartas.

NOTA: Caso não haja cartas no monte de compras, o jogador deverá pegar aleatoriamente cartas das mãos dos adversários à sua escolha.

NOTA: Os Instantâneos revelados vão ficando abertos na mesa de jogo até que os dois que revelam o Bebê Diabo apareçam. Quando isso acontece, deve-se embaralhar novamente as cartas de Instantâneo e reposicioná-las.

Fim de jogo

Se, em algum momento, for necessária a colocação de um marcador de Checagem e não houver nenhum, todos perdem a partida, pois o Bebê Diabo conseguiu escapar sem que tenham provado sua existência. Em partidas de 3 ou 4 participantes são usados 11 marcadores de Checagem. Em partidas para 2, são usados 9 marcadores de Checagem.

Vence o jogo quem conseguir publicar 3 edições numa partida para 2 jogadores OU 2 edições em partidas para 3 e 4.

Variações

- Nas costas de cada jornal há uma numeração (1, 2 ou 3).
- A partida continua até que todos os jornais sejam pegos na banca, mesmo que alguém tenha pego 2 ou mais jornais.
- Ao final, todos revelam suas pontuações e o jogador com maior pontuação vence. Em caso de empate, vence quem conseguir a pontuação com o maior número de jornais. Persistindo o empate, ambos vencem.

CRÉDITOS

Autor: Rogério Lourenço | **Arte:** Iza Lobosque

Design Gráfico: Rogério Lourenço

Desenvolvimento: Board Game Bureau

Revisão: Board Game Bureau

Agradecimento: BGZO Board Games Zona Oeste

Produzido no Brasil.

