

Dig DEEPER

Rob Daviau

COMPONENTES
Tabuleiro de Jogo
5 Cartões de
Investigador
1 Baralho de caso
1 Carta de capa
35 Cartas de Pista
Folheto de regras

Boston já viu dias melhores. Muitos protestos. Cidadãos agitados. Tensão racial. Uma cidade inquieta lutando para encontrar o seu ritmo. Tem dias que ela está fervendo. Em outros, o dia está ameno. Que momento bom para combater o crime.

Você dirige um carro bacana. Usa um casaco de couro. Talvez arranje umas brigas barra pesada de vez em quando. Os anos 70 são interessantes e esta semana parece que não será diferente.

Esta é uma expansão de *Detective: O jogo da Investigação Moderna*. Possui o mesmo conceito e usa a maioria das regras básicas, com algumas diferenças descritas neste livro de regras.

A Equipe de Investigação irá trabalhar junta, compartilhando todas fichas de Estresse, Autoridade e Perícia. Você nunca verá todas as cartas do baralho, nem descobrirá todas as pistas, então terá que deduzir suas respostas. O caso consiste em 36 cartas: a capa e 35 cartas de Pista. Lembre-se do que aprendeu anteriormente: é sempre bom montar um mapa mental do seu caso, nenhuma carta irá individualmente fornecer as respostas de que precisa.

PREPARAÇÃO

Prepare a partida seguindo os mesmos passos do jogo base com as seguintes exceções: use o Tabuleiro de Jogo, Cartões de Investigador e Baralho de Caso desta expansão. Deixe de lado as fichas de Perícia do tipo Tecnologia, elas não serão necessárias nesta expansão.

IMPORTANTE: Existem 5 fichas Especiais (01-05) no jogo base. Esta expansão poderá pedir para você colocar estas fichas Especiais no tabuleiro por diversas razões. Fichas Especiais não são limitadas fisicamente pelo número de componentes durante a partida. Se um componente específico da reserva acabar, use um substituto para este componente.

VISÃO GERAL

Seu tempo limite para este caso é de 4 dias. Mesmo que o jogo se passe em 1977, você ainda terá que usar o site da Antares. Depois de selecionar o caso Dig Deeper, a interface e as ações disponíveis serão alteradas. Não existe internet, então a Antares irá representar uma biblioteca municipal e uma sala de entrevista. Como no jogo base, você terá que usar o site para verificar informações e para arquivar o seu Relatório Final (e responder perguntas relacionadas ao caso), o que irá determinar sua pontuação final.

Importante: este caso não contém um Livro de Casos. A Introdução para o caso "Dig Deeper" está disponível no site da Antares e o arquivo pode ser baixado em formato PDF se você preferir imprimi-lo.

Mudanças de regra do jogo base

- No início de cada dia (incluindo o primeiro), você pode começar de QUALQUER Local. Você chega de Boston e escolhe de onde irá começar.
- Quando você for para outro Local, você pode optar por PISAR NA TÁBUA!: gaste 1 ficha de Autoridade para não gastar uma hora chegando lá.
- A ação Escrever um Relatório só pode ser resolvida no Local Serviços da Cidade (a menos que você use uma habilidade).

- Você não pode usar a internet para pesquisar nada. Estamos em 1977.

- Você tem 3 novas ações:

**LIGAR PARA O BIBLIOTECÁRIO
PEGAR OS RESULTADOS
ENTREVISTA**

TEMPO

Cada carta custa de 1 a 3 horas (existem algumas exceções que não gastam tempo algum). Se você Se Aprofundar, o verso da Carta de Pista irá dizer se essa ação gastará mais tempo (mas nunca mais do que 1 hora).

BIBLIOTECA

Sem internet, você precisa de um bibliotecário para procurar informações para você. A biblioteca é conectada a 2 novas ações disponíveis: Ligar para o Bibliotecário e Pegar os Resultados.

Você só pode pedir para o bibliotecário procurar um tópico caso você possua a carta ou informação escrita "Novo Tópico da Biblioteca: [nome]."

> LIGAR PARA O BIBLIOTECÁRIO

Quando você desejar que o bibliotecário procure por um tópico disponível, você deve ligar para ele. Esta ação não gasta tempo algum e pode ser realizada de qualquer Local, porém apenas entre as 8 AM e 4 PM. Para ligar para o Bibliotecário, digite "LIGAR PARA O BIBLIOTECÁRIO" no

campo de digitação da Antares. O bibliotecário irá pedir para você inserir o [nome] do tópico de sua escolha. Você pode solicitar ao Bibliotecário para procurar qualquer quantidade de tópicos disponíveis quando realizar uma ação de ligação. Você deve dar entrada e confirmar os tópicos um por um (esperando a confirmação do bibliotecário após cada entrada).

Após dar entrada em todos os tópicos em sua solicitação, coloque uma ficha Especial na Trilha de Tempo 3 horas **de trabalho** à frente da sua hora atual (independentemente de quantos tópicos você solicitou para o bibliotecário para pesquisa) indicando quanto tempo o bibliotecário precisa para realizar a pesquisa. Se uma ficha especial for ser colocada em um espaço posterior ao espaço das 4 PM, continue a contagem dos espaços restantes partindo do espaço das 8 AM do dia seguinte.

Exemplo: Você liga para o bibliotecário para pesquisar informações sobre dois tópicos. São 3 PM. Você deve colocar a ficha especial 3 horas de trabalho à frente. A próxima hora seria 4 PM, e a biblioteca estará fechada, então você move a ficha Especial para às 9 AM do dia seguinte. Este é o mais cedo que você conseguirá Pegar os Resultados da pesquisa.

Importante: Você não pode realizar uma ação de Ligar para o Bibliotecário se você possuir uma ação de Pegar os Resultados pendente.

> PEGAR OS RESULTADOS

Depois de 3 horas de procura intensa, o bibliotecário terá um arquivo com os resultados esperando por você. Para Pegar os Resultados você deve esperar pelo menos 3 horas de trabalho desde que você ligou para o Bibliotecário (marcado com a ficha Especial na Trilha de Tempo), e você deve estar no Local Sentido Concord entre às 8 AM e 4 PM. Esta ação não gasta tempo algum. Para Pegar os Resultados digite "PEGAR OS RESULTADOS" no campo de digitação da Antares.

Lembre-se que você não pode realizar a ação de Ligar para o Bibliotecário novamente antes de Pegar os Resultados pendentes.

> ENTREVISTA

Entrevistar permite que você questione pessoas que você encontrou enquanto trabalhava no caso. Você só pode entrevistar uma pessoa após encontrar a carta ou pista que diga "Entrevista [nome]" correspondente.

Cada ação de Entrevista deve ser feita do Local Serviços da Cidade, gastando 1 hora e gastando 1 ficha de Autoridade.

Para Entrevistar digite "Entrevista: [NOME]" no campo de digitação da Antares. Você receberá uma introdução da pessoa de interesse que será trazida para a sala de entrevista. Então você pode começar a entrevista.

Entrevistas são conduzidas usando uma palavra-chave como "CARRO" ou "FACA" ou qualquer outra palavra que você ache que deva perguntar sobre.

Você também pode digitar "ÁLIBI" para perguntar onde esta pessoa estava no momento do crime.

Se a pessoa souber de algo, você receberá um diálogo, caso contrário, ela irá dizer "Eu não sei nada sobre isso."

A entrevista acaba quando você conseguir três diálogos válidos OU se conseguir três respostas "Eu não sei nada sobre isso". Perguntar pelo ÁLIBI não conta para este limite.

Importante: Você só pode entrevistar cada pessoa uma vez.

> EVIDÊNCIA

Quando você encontrar um texto que diga "Evidência [nome]", digite-o no campo de digitação do Banco de Dados da Antares. Evidência encontrada com o uso da biblioteca é automaticamente adicionada ao Banco de Dados.

> RELATÓRIO FINAL

Quando estiver pronto para resolver o caso, digite "RELATÓRIO FINAL" no campo de digitação do Banco de Dados da Antares.

Nenhum dos personagens que você irá conhecer são reais. Algumas figuras históricas são baseadas em pessoas reais. Alguns dos eventos são inspirados em eventos reais. Mas este caso é fictício.

Você pode ler a lista completa do que é real e do que é fictício depois de resolver o caso.

CRÉDITOS

Design do Jogo:
IGNACY TRZEWICZEK

História e roteiro do jogo:
ROB DAVIAU

Design de história adicional:
MATT SPRING & LUKAS TOWNSEND

DESENVOLVIMENTO:
Noah Cohen

PLAYTESTERS:
Scott Forbes, Andrea Forbes, Ewan Forbes, Justin Jacobson, Noah Cohen, Jenn Skahen, Beth Heile, Ronnie Rozbox, Kristi Hayes, Brian Scassellati, Mirin Scassellati, Rowan Scassellati, Levin Scassellati, Lara Crigger, David Nolin, Rob Starobin, Karla Andrich, Sarah Shube, Ariel Jaffee, Steve Waldron, Bill Shube, Will Creech, Lindsay Daviau. Desculpas a quaisquer playtesters acidentalmente esquecidos desta lista!

EDIÇÃO:
Yves Tourigny, Tyler Brown

DESIGN GRÁFICO:
Rafal Szyma, Bartosz Makswiej, Mateusz Kopacz

Fotos sob a atribuição 2.0 Generie (CC BY 2.0) licença por:

- Cartões de Investigador:
Dennis Harper (Mc Cann), Ed Bille (Day), Mats Önnestam (Leeson), Will Hart (Anderson, Safara), Roberto Ciucci (Han), Ed Uthman (Gomez), Ken Mayer (Smith)
- Cartas: Will Hart

Entrada da biblioteca de Samuel Whittemore é baseada em uma biografia no site www.badassoftheweek.com, escrita por Ben Thompson. Usada com permissão.

© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. sw. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland.
Todos os direitos reservados. Reimpressão e publicação das regras do jogo, componentes do jogo ou ilustrações sem a permissão da Portal Games é proibida.

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO:
Isabela Balian

REVISÃO:
Camila Loricchio

DIAGRAMAÇÃO BR:
Felipe Godinho e Tatiane Hapanchuk
www.mundogalapagos.com.br