

Partida Modelo

1ª RODADA:

Os jogadores fizeram a escolha do tabuleiro onde aconteceu a trama e decidiram qual seria o personagem ou lado que cada um iria atuar (Detetive ou Fugitivo); Distribuíram os marcadores, de tal forma que, 30 marcadores pertenceriam ao Fugitivo e 1 marcador ao Detetive.

O jogador Fugitivo, sorteou 5 cartas das quais deveria optar por duas de naipes distintos, que seriam adaptadas, unindo ambas as regras contidas nas cartas para realizar a fuga. Foram sorteadas as seguintes cartas, e após refletir sobre as combinações possíveis optou pelas duas primeiras:

N <i>ALTERNE: 1 CASA PAR E 1 CASA ÍMPAR.</i>	FG <i>CASAS COM ESTRELAS OU TRIÂNGULOS.</i>	
N <i>CASAS PARES.</i>	FG <i>CASAS COM LOSÂNGOS.</i>	FG <i>CASAS COM PENTÁGONOS.</i>

Partida Modelo

Após sua decisão, descartou as outras cartas de volta para o final do deck. E distribuiu seus marcadores seguindo as regras escolhidas, ou seja, andar alternando casas de números pares e ímpares e ocupando casas que tenham estrelas ou triângulos. A distribuição foi feita até alcançar a casa mais próxima depois da casa de número 49.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Então o Detetive iniciou sua busca investigativa, observando o histórico de jogadas. Como não concluiu precisamente o próximo passo do Fugitivo, optou por passar a vez;

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Partida Modelo

Por sua vez, o Fugitivo, seguindo a regra, decidiu substituir o marcador da casa de número 46 colocado anteriormente e avançou para a casa de número 56. Dificultando ainda mais o trabalho do Detetive, que novamente passa vez;

E assim segue o Fugitivo substituindo a casa de número 36 pela casa de número 61;

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

O Detetive, impaciente, passa a vez;

Já o Fugitivo continua sua estratégia, desta vez substituindo a casa 26 pela casa 66;

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Partida Modelo

E finalmente, mesmo sem ter ideia de quais eram as regras sorteadas pelo Fugitivo, o Detetive resolveu apostar na casa de número 68, porque percebeu um padrão na caminhada do adversário, concluindo que ele andava apenas em Triângulos ou Estrelas;

0 ◇ 0	1 ☆ 1	2 ◐ 2	3 △ 3	4 ○ 4	5 ◆ 5	6 ● 6	7 ◑ 7	8 ▲ 8	9 ● 6
10 ● 10	11 ● 11	12 ◑ 12	13 ☆ 13	14 ◆ 14	15 ○ 15	16 ● 16	17 ◐ 17	18 ☆ 18	19 ◇ 19
20 ◇ 20	21 ● 21	22 ◐ 22	23 △ 23	24 ○ 24	25 ◆ 25	26 ☆ 26	27 ◑ 27	28 ▲ 28	29 ● 29
30 ● 30	31 ● 31	32 ◑ 32	33 ☆ 33	34 ◆ 34	35 ○ 35	36 ▲ 36	37 ◐ 37	38 ☆ 38	39 ◇ 39
40 ◇ 40	41 ● 41	42 ◐ 42	43 △ 43	44 ● 44	45 ◆ 45	46 ☆ 46	47 ◑ 47	48 ▲ 48	49 ○ 49
50 ● 50	51 ● 51	52 ◑ 52	53 ☆ 53	54 ◆ 54	55 ○ 55	56 ● 56	57 ◐ 57	58 ☆ 58	59 ◇ 59
60 ◇ 60	61 ● 61	62 ◐ 62	63 △ 63	64 ● 64	65 ◆ 65	66 ● 66	67 ◑ 67	68 ☆ 68	69 ○ 69
70 ○ 70	71 △ 71	72 ◑ 72	73 ☆ 73	74 ◆ 74	75 ● 75	76 ▲ 76	77 ◐ 77	78 ☆ 78	79 ◇ 79
80 ◇ 80	81 ☆ 81	82 ◐ 82	83 △ 83	84 ● 84	85 ◆ 85	86 ☆ 86	87 ◑ 87	88 ▲ 88	89 ○ 89
90 ○ 90	91 △ 91	92 ◑ 92	93 ☆ 93	94 ◆ 94	95 ● 95	96 ▲ 96	97 ◐ 97	98 ☆ 98	99 ◇ 99

Logo, o Fugitivo revelou qual seria a próxima casa (número 71), comprovando com suas regras sorteadas, que o Detetive não foi capaz de solucionar sua investigação;

A rodada chegou ao fim e foram distribuídos os pontos da seguinte forma, e pelas regras temos o Ranking da Rodada:

Jogador 1 (Fugitivo) = 90 pontos = 50 (de bloqueio) +
40(marcadores na mão)

Jogador 2 (Detetive) = 10 ponto (marcadores na mesa)

Partida Modelo

2ª RODADA:

Os jogadores fizeram a escolha do tabuleiro onde aconteceu a trama e inverteram os personagens ou lado que cada um iria atuar (Detetive ou Fugitivo). Distribuíram os marcadores, de tal forma que, 30 marcadores pertenceriam ao Fugitivo e 1 marcador ao Detetive. O jogador que escolheu ser Fugitivo, sorteou 5 cartas das quais deveria optar por duas de naipes distintos, que seriam adaptadas, unindo ambas as regras contidas nas cartas para realizar a fuga. Foram sorteadas as seguintes cartas, e após refletir sobre as combinações possíveis optou pelas duas primeiras:

C CASAS BRANCAS.	N 1 CASA PAR E 2 CASAS ÍMPARES.
---	--

N 2 CASAS PARES E 1 CASA ÍMPAR.	FG CASAS COM CÍRCULOS OU TRIÂNGULOS.	N CASAS ÍMPARES.
--	---	---

Após sua decisão, descartou as outras cartas de volta para o final do deck. E distribuiu seus marcadores seguindo as regras escolhidas, ou seja, andar alternando casas de números

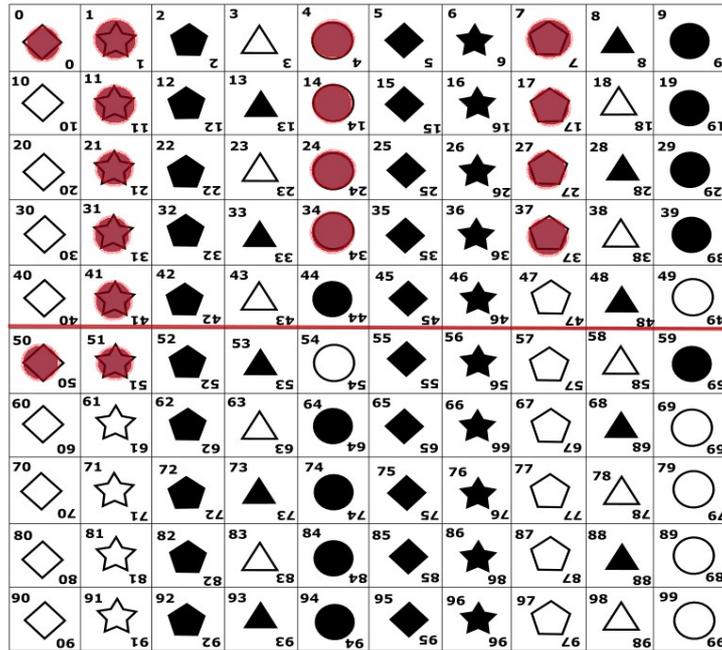
Partida Modelo

que sejam múltiplos de 4 e casas de cor preta. A distribuição foi feita até alcançar a casa mais próxima depois da casa de número 49;

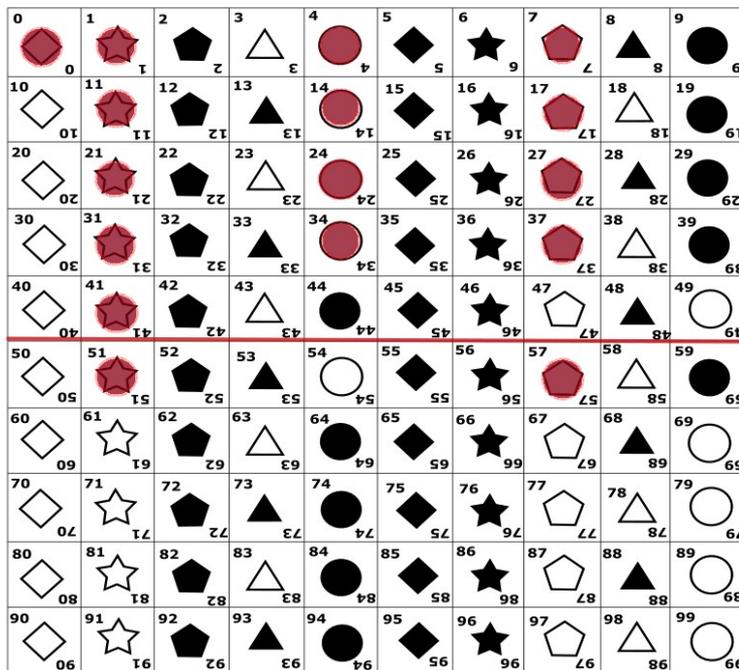
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Então o Detetive iniciou sua busca investigativa, observando o histórico de jogadas. Como não concluiu precisamente o próximo passo do Fugitivo, optou por passar a vez. O Fugitivo seguiu, respeitando as regras. Retirou o marcador da casa de número 3 e continuou a sequência na casa de número 51. Novamente, o Detetive não quis se arriscar e passou a vez;

Partida Modelo



O Fugitivo seguindo a trilha, substitui a casa de número 50 pela casa de número 57. Tornando a investigação do Detetive cada vez mais complexa. O Detetive não tomou nenhuma atitude;



Já o Fugitivo, muito contente com sua jornada, seguiu trocando a casa de número 17 pela casa de número 58.

Partida Modelo

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

O Detetive logo teve uma desconfiança das regras de progressão do adversário, porém preferiu poupar sua única chance de bloqueio, e passou a vez.

Bastante ansioso, o Fugitivo substituiu rapidamente o marcador da casa de número 0 pela casa de número 61.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Novamente o Detetive preferiu avaliar mais um pouco as jogadas do adversário, poupando

Partida Modelo

sua chance unitária. Chegando mais próximo de seu objetivo, o Fugitivo fez a troca do marcador da casa de número 41 pela casa de número 63.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Ainda assim, com sua paciente incerteza, o Detetive resolveu dar mais uma chance para o Fugitivo, que pegou o marcador da casa de número 4 e colocou na casa de número 70.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Partida Modelo

O tempo de investigação do Detetive foi chegando ao fim, por isso estudou todas as informações obtidas ao longo da rodada e sobrepôs seu marcador de bloqueio na casa de número 71. O Detetive estava certo e o Fugitivo de mãos atadas, entrega seu tesouro, revelando suas cartas e confirmando que a trajetória foi realizada corretamente em suas jogadas.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Desta vez, os pontos foram distribuídos de outra maneira:

Jogador 1 (Detetive) = 84 pontos = 50 (de bloqueio) + 34(marcadores na mão)

Jogador 2 (Fugitivo) = 16 pontos= 16 (marcadores na mesa)

Ranking final depois da duas partidas:

Jogador 1 = 174 pontos!

Jogador 2 = 26 pontos!