

O jogador mais safado do grupo é o espião da rodada. Ele montará sua história usando os três dados especiais - ações, objetos e locais - de forma sigilosa e a anotará num papel.

Os outros dois jogadores safados serão os agentes e devem descobrir a história sigilosa do espião.

Um dos agentes - recomendamos que seja o mais safado dos dois - inaugura as rodadas de tentativas montando, com os mesmos três dados, a história que acredita ser a do espião. Depois uma história pode ser montada no turno de cada agente, que deve passar a vez ao próximo após interrogar o espião.

Dites de pronunciar sua versão da história, cada agente deve intimidar o espião através de insultos, caso contrário este não verá motivação em abrir o bico!

O espião deve confessar quantas informações apresentadas pelos agentes são verdadeiras, no entanto, sem revelar quais. Por rodada, podemos ter nenhuma, uma, duas, ou até três informações verdadeiras. Porém, neste último cenário, significa dizer que os agentes ganharam - não é, seu espião safado?!

Os agentes têm apenas nove rodadas - totalizando dezoito turnos alternados - para descobrirem a história do espião. Caso fracassem, o espião conseguirá escapar e poderá insultar os agentes até a próxima vez que decidirem jogar juntos.

Há ainda uma safadeza! No início das rodadas três e seis, o espião poderá mentir deliberadamente, caso queira. Caberá aos agentes decidirem e deduzirem se a informação procede.

SEU ESPIONAGEM SAFADO!

LEO SARDIENNA.COM



CC BY NC SD БЯИИ БДЕЯЕ ЯДИ ЯЗЕИДЕ ЛЕО СДЯДЯЕЛЛИ

UM JOGO PARA QUEM TEM STALIN

