

# O Assassino

Ao longo de cada uma das seis semanas do concurso, os concorrentes são apresentados à história de um assassinato criada por nós, inspirada em livros/séries/filmes policiais. O objetivo é os concorrentes resolverem o mistério antes de ser revelada a sua resolução, através das pistas que vão sendo dadas e usando as intrigas.

## As intrigas

Durante a apresentação da história são apresentadas as possíveis armas do crime, assim como os suspeitos. Ao longo da semana, e de acordo com as pistas que vão recolhendo, os concorrentes devem enviar aos organizadores as intrigas: uma combinação de uma arma e um suspeito (ex.: João matou Manuel com a faca de cozinha.). Como resposta à intriga receberão os elementos errados da mesma (ex.: João não é o assassino e a arma do crime não é a faca de cozinha.). Caso ambos os elementos estejam errados, um deles é revelado a todos os concorrentes no tópico geral (ex.: João não é o assassino.). Caso apenas um elemento esteja errado, apenas o concorrente que envia a intriga é informado. Caso toda a intriga esteja correta, o concorrente é notificado disso e chamado a dar as intrigas que lhe restaram (caso restem) a outro concorrente à escolha. No início de cada semana, cada concorrente recebe 3 intrigas.

## As perguntas

Em todos os dias entre segunda e sexta serão feitas 2 perguntas sobre séries, livros e filmes policiais ou crimes reais. Ao sábado, serão feitas 10 perguntas.

## As pontuações

Os pontos podem ser ganhos de duas maneiras: pelas perguntas e pelas intrigas. Como os casos vão evoluindo em complexidade de semana para semana, as pontuações também vão aumentando.

No caso das intrigas, descobrir o assassino e a arma do crime à primeira intriga é obviamente mais pontuado do que à segunda, e assim sucessivamente. Assim sendo, por cada nova intriga, o concorrente perde 30% da pontuação que poderia ganhar. E, logicamente, descobrir o assassino vale mais do que descobrir a arma do crime. Assim, descobrir o assassino vale o dobro dos pontos da arma.

SEMANAS	PONTOS PELA ARMA DO CRIME	PONTOS PELO ASSASSINO
Primeira	50	100
Segunda	70	140
Terceira	90	180
Quarta	110	220
Quinta	130	260
Sexta	150	300

### Pontuação por intrigas no caso do assassino (para a arma é só dividir por 2)

SEMANAS	1ª INTRIGA	2ª INTRIGA	3ªINTRIGA	4ªINTRIGA
Primeira	50	35	24,5	17,15
Segunda	70	49	34,3	24,01
Terceira	90	63	44,1	30,87
Quarta	110	77	53,9	37,73
Quinta	130	91	63,7	44,59
Sexta	150	105	73,5	51,45

Quanto às perguntas, o total das 20 perguntas feitas em cada semana totalizam o valor médio de pontos entre a arma do crime e o assassino.

SEMANAS	VALOR TOTAL DAS PERGUNTAS	VALOR DE CADA PERGUNTA
Primeira	75	3,75
Segunda	105	5,25
Terceira	135	6,75
Quarta	165	8,25
Quinta	195	9,75
Sexta	225	11,25

### Pistas e intrigas extra:

Em dois dias da semana joga-se uma ronda de Gartic entre todos os concorrentes, onde algumas das palavras (que serão escolhidas por nós) serão pistas para o caso. O vencedor da ronda ganha 2 intrigas extra. Cabe ao jogador desenhar a pista que recebe e tentar ganhar as 2 intrigas, ou não desenhar, passando a vez, e ficando com a pista só para si.

### Revelação da classificação:

Depois de revelar a todos quem é o assassino e qual a arma do crime (resolução do crime), apresenta-se a classificação aos concorrentes, mas não a pontuação que eles têm (Ex.: 1º João; 2º Manuel; 3º Raquel; etc.) de modo a que, mesmo que alguém esteja extremamente longe de quem está à sua frente, ninguém desista, e que quem tem uma diferença de décimas não o perceba.

Ao fim da terceira semana ficam apenas oito concorrentes, sendo que ninguém sai até essa altura. Na quarta semana saem mais dois, ficando apenas seis. Na quinta semana saem outros dois, indo quatro à semana derradeira. As eliminações fazem-se através da classificação geral.

Calendarização:

Segunda - Introdução ao crime, suspeitos, possíveis armas e contexto.

Terça - Gartic

Quarta - 2ª parte do crime

Quinta – Gartic

Sexta - 3ª parte do crime

Sábado - 10 perguntas

Domingo - Resolução do crime, exibição da classificação e expulsões (caso existam)