



Marine Faraguna



Evelien Monti

SUSPECTO



4+



10min



1-5





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

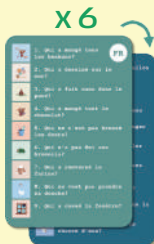
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT





4+



10min



1-5



Chi ha mangiato tutte le caramelle? Chi non ha finito la zuppa? Tanti enigmi da risolvere e colpevoli da smascherare. Collaborate, usate l'osservazione e l'ascolto per ritrovare gli autori di tutte queste malefatte.

Obiettivo del gioco: smascherare il colpevole di ogni indagine.

Preparazione:

Posizionate le carte Sospetto e Indagine in due mazzi diversi, con il lato Sospetto e Indagine visibile.

1. Scegliete l'indagine che volete risolvere e inseritela, con il lato Indagine visibile, nella cartella segreta. **Nota** : le 18 indagini hanno un livello di difficoltà crescente. Si consiglia di iniziare con le indagini 1 o 2.
2. Annunciate il misfatto commesso e i sospetti dell'indagine.
3. Recuperate tutti i sospetti e disponeteli, con il lato Sospetto visibile, al centro del tavolo, uno accanto all'altro e ben visibili a tutti i giocatori.



Svolgimento del gioco:

I giocatori elimineranno uno alla volta i sospetti fino a che ne rimarrà solo uno: il colpevole.

Chi ha risolto per ultimo un'indagine inizia, poi si gioca in senso orario.



Annuncia chiaramente agli altri giocatori i primi 3 indizi scritti sulla carta Indagine.

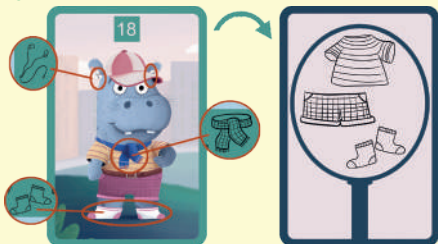
Tutti insieme, i giocatori devono ritrovare tra i sospetti sul tavolo il personaggio che possiede questi 3 indizi.

Appena un giocatore pensa di averlo trovato, punta il dito sulla carta del personaggio.

Insieme, i giocatori verificano che sia il personaggio giusto e che siano d'accordo con questa scelta.

Se i giocatori non sono d'accordo, la ricerca continua.

Se sono d'accordo, il giocatore successivo prende la carta, la gira e annuncia chiaramente agli altri i 3 nuovi indizi indicati sul retro.



E così via, fino a quando rimane un solo sospetto.

Fine del turno:

Il turno termina quando rimane una sola carta Sospetto sul tavolo. A questo punto, estraete la carta Indagine dalla cartella segreta e giratela.



- Se i due personaggi sono identici: **Bravo!** Avete smascherato il colpevole.
- Se i due personaggi sono diversi: **Sbagliato!** Il colpevole è ancora in libertà... Ritentate più tardi!

Nota: Se durante il turno gli indizi non permettono di identificare il prossimo sospetto, significa che c'è stato un errore... Ricominciate il turno dall'inizio!

Variante di osservazione:

Lo scopo del gioco resta lo stesso: smascherare il colpevole di ogni indagine.

Preparazione:

1. Si sceglie un conduttore. Gli altri giocatori saranno gli investigatori.
2. Tutti i sospetti vengono disposti, con il lato Sospetto visibile, al centro del tavolo, uno accanto all'altro e ben visibili a tutti.
3. Il conduttore sceglie una carta Indagine, annuncia il misfatto commesso, poi gira la carta per identificare il colpevole senza rivelarlo agli altri giocatori.

Svolgimento del gioco:

Chi ha risolto per ultimo un'indagine inizia, poi si gioca in senso orario.

A turno, ogni investigatore pone una domanda al conduttore.

Il conduttore può rispondere solo con **SÌ** o **NO** a ogni domanda.

In base alla risposta, l'investigatore elimina i sospetti corrispondenti dal tavolo.

Esempio:

L'investigatore: Il colpevole porta un cappello?

Il conduttore: Sì

-> L'investigatore elimina tutti i sospetti che non portano un cappello.

Poi tocca all'investigatore successivo porre una domanda.

Fine della partita:

La partita termina quando rimane un solo sospetto. Il conduttore rivela allora il colpevole.

Se i due personaggi sono identici: **Bravo!** Avete smascherato il colpevole.



Meriti:

Autrice: Marine Faraguna

Illustratrice: Evelien Monti

Ringraziamenti: Kiwizou ringrazia i tester della scuola Saint-Exupéry di Bois Colombes e The Leslie, tester estrema.