

# 13 Indizi

Un gioco per 2 - 6 giocatori, a partire da 8 anni in su

**L**ondra, 1899. La città è sconvolta da efferati crimini le cui soluzioni sono avvolte nel mistero. La polizia di Scotland Yard brancola nel buio e convoca voi, i detective migliori, per un aiuto risolutivo nelle indagini. Ogni investigatore dovrà usare tutto il proprio fiuto per scovare quali dei **13 Indizi** riguardano il caso a lui assegnato: chi arriverà alla soluzione prima degli altri?

## CONTENUTO

~ 30 carte indizio



Persone  
(uomini ♂ / donne ♀)



Luoghi  
(interni ♀ / esterni ♂)



Armi  
(ravvicinate ↗ / a distanza ↘)

~ 6 leggii (da montare come in figura)



~ 6 schermi



~ 6 matite



~ 6 cartelle top secret



~ 12 basette di plastica



~ un blocchetto di foglietti per gli indizi



~ 10 segnalini lente d'ingrandimento



~ la plancia dell'informatore segreto



~ queste regole

## SCOPO DEL GIOCO

Vince chi dichiara per primo persona, luogo e arma del caso su cui sta investigando.

## PREPARAZIONE

Prima della prima partita stacca con cura i pezzi dalle fustelle.

**Nota:** queste sono le regole per 3 o più giocatori. Le differenze per 2 giocatori sono in fondo.

Dai a ogni giocatore **1 schermo**, **1 leggio**, **2 basette di plastica**, **1 lente d'ingrandimento**, **1 cartella top secret**, **1 matita** e **1 foglietto** del blocchetto. Metti al centro le lenti d'ingrandimento avanzate e nella scatola eventuali schermi, matite e leggii non usati.

Poni al centro la **plancia dell'informatore segreto** (in 6 giocatori la plancia non serve, rimettila nella scatola).

Metti lo schermo davanti a te: tieni dietro lo schermo le basette e il foglietto, collocato nella cartella top secret; tieni davanti allo schermo il leggio, rivolto verso gli altri, e la lente d'ingrandimento (quante ne hai è sempre noto a tutti).

Prepara le **carte indizio**.

Secondo il numero di giocatori, scarta nella scatola le carte dei colori indicati in tabella (sono anche segnati in basso a destra sui foglietti):

Giocatori	Carte indizio che si usano	Carte indizio da scartare (Colori da scartare)	Carte sulla plancia dell'informatore
2	18	12 (b <sup>lu</sup> o, m <sup>arrone</sup> , g <sup>rigio</sup> , a <sup>zzurro</sup> )	8
3	21	9 (b <sup>lu</sup> o, m <sup>arrone</sup> , g <sup>rigio</sup> )	6
4	24	6 (b <sup>lu</sup> o, m <sup>arrone</sup> )	4
5	27	3 (b <sup>lu</sup> o)	2
6	30	0 (nessuno)	0

Dividi le carte in tre mazzetti, per categoria: **persone**, **luoghi** e **armi**.



Mischia ciascun mazzetto coperto separatamente, poi dai a ogni giocatore **una carta coperta da ciascun mazzetto**. Terminata la distribuzione, mischia insieme **tutte le carte avanzate**, e dai altre **due carte** coperte a ciascun giocatore. Di conseguenza, ogni giocatore ha 5 carte in tutto: 1 per categoria, più 2 a caso. Posa a faccia in giù sugli spazi della plancia le rimanenti carte (come indicato in tabella).

Guarda in segreto le cinque carte ricevute, sceglie tre – esattamente **1 persona**, **1 luogo** e **1 arma** – e posale coperte davanti a te. (Suggerimento per la prima partita: scegli a piacere una carta per tipo, ma non prenderle tutte dello stesso colore.)

Nascondi dietro lo schermo, infilandole nelle basette, **le due carte rimaste**: solo tu puoi vederle!

Quando tutti hanno fatto, metti le tre carte che hai scelto sul **leggio del giocatore alla tua sinistra**, stando attento che non le veda, e in maniera che tutti, **tranne quel giocatore**, ne possano vedere la faccia.

**Nota:** ricevi dal giocatore alla tua destra, sul tuo leggio, una terna persona/luogo/arma che non puoi vedere. Il tuo scopo è indovinare queste carte!



## IL GIOCO

Sorteggiate chi inizia. Il gioco si svolge a turni, in senso orario.

All'inizio del turno, se non hai lenti d'ingrandimento, prendine una dal centro del tavolo; se non ce ne sono, prendila da un giocatore a tua scelta.

Poi **"spendi"** una a una tutte le lenti d'ingrandimento che hai e, per ognuna, scegli una delle azioni che seguono. Puoi scegliere le azioni nell'ordine che preferisci e puoi ripetere la stessa azione più di una volta. Finite le lenti d'ingrandimento il tuo turno termina, e tocca al prossimo giocatore.

**Nota:** usa foglietto e matita per barrare le carte che escludi e per prendere appunti. Lo schermo e la cartella top secret ti aiutano a tenere gli appunti segreti.

## AZIONI

### 1. Interroga un testimone.

Dai la lente d'ingrandimento a un giocatore a tua scelta, poi chiedigli **quante carte vede** di un determinato colore o di una certa categoria o sotto-categoria:

- ~ i **colori** in gioco dipendono dal numero di giocatori (vedi Preparazione);
- ~ le **categorie** invece sono sempre tre: persone, luoghi e armi;
- ~ ogni categoria è divisa in due **sotto-categorie**: uomini/donne (persone), interni/esterni (luoghi), ravvicinate/a distanza (armi).

Quando interroghi un testimone puoi solo chiedere **una di queste cose**; non sono ammesse altre domande.

*Esempi di domande valide:* "Quante carte rosse vedi?" (colore), "Quante persone vedi?" (categoria), "Quanti luoghi interni vedi?" (sotto-categoria).

*Esempi di domande non valide:* "Quanti orecchini vedi?", "Quante armi senza canna vedi?", "Quante sedie vedi?".

Il giocatore interpellato deve rispondere in modo **veritiero** (non sono consentiti bluff) in base a **tutte le carte che vede**: tutte quelle sui leggi degli altri e le due carte dietro al proprio schermo.

### 2. Consulta l'informatore segreto.

Dai la lente d'ingrandimento al giocatore che ne ha di meno (se più giocatori pareggiano nell'aver meno lenti d'ingrandimento, il più vicino tra loro a te in senso orario), poi **scegli e guarda in segreto una carta sulla plancia dell'informatore**. Quindi rimetti la carta al proprio posto.

**Nota:** quest'azione non è disponibile in 6 giocatori.

### 3. Formula un'accusa.

Dai la lente d'ingrandimento al giocatore che ne ha di meno (se più giocatori pareggiano nell'aver meno lenti d'ingrandimento, il più vicino tra loro a te in senso orario) e **prova a dare la soluzione del tuo caso**: nomina una persona, un luogo e un'arma (ad es.: "è stato il macellaio al parco con la spada!"). Gli altri controllano se hai nominato le carte sul tuo leggio:

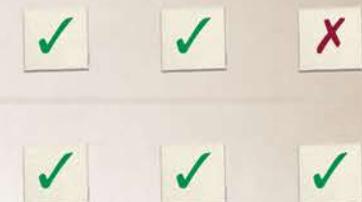
- ~ se hai indovinato, hai risolto il tuo caso... e **hai vinto**!
- ~ se hai sbagliato, gli altri ti dicono che la soluzione non è giusta: l'azione termina, ma il turno prosegue (se hai altre lenti d'ingrandimento puoi continuare ad agire).

**Nota:** nel rispondere a un'accusa, si deve **dire solo se la soluzione è giusta o no**. Non fare ulteriori commenti, ad esempio quali carte sono giuste e quali no, per non dare aiuti!



Esempio. Paola è di turno. Ha due lenti d'ingrandimento, ed è abbastanza certa di aver dedotto quali sono le tre carte del proprio caso (vedi figura).

Spende 1 lente e dichiara "Provo a dare la soluzione: è stato l'Ufficiale al mercato, con la pistola!". Gli altri controllano le carte sul leggio di Paola e le dicono "Sbagliato!".



Paola ha però un'altra lente d'ingrandimento, la spende per provare ancora e dichiara: "È allora stato l'Ufficiale al mercato con il fucile!". Gli altri controllano di nuovo e le dicono "Sì!". Paola vince!



### MODIFICHE ALLE REGOLE PER 2 GIOCATORI

- ~ Ignora le lenti d'ingrandimento e le regole relative: i giocatori **hanno sempre una sola mossa a testa**;
- ~ quando chiedi all'altro giocatore quanti indizi vede, devi sempre specificare in aggiunta: "contando la carta alla tua sinistra", oppure "contando la carta alla tua destra". L'altro risponde contando solo la carta su quel lato dietro il proprio schermo. Ad esempio, "Quanti uomini vedi contando la carta alla tua destra?". "Vedo due uomini, inclusa la carta alla mia destra".

### SUGGERIMENTI PER LE PRIME PARTITE

Se all'inizio del gioco barri sul foglietto le carte che vedi e quelle che non si usano, ti restano sempre 13 caselle senza scritte. Le carte che risolvono il tuo caso sono tra questi 13 indizi.

Se qualcun altro risponde "zero" a una domanda (non importa chi l'abbia fatta), le carte con quella caratteristica non fanno parte del tuo caso: infatti, ne conta zero sul tuo leggio!

Nel corso del gioco, è lecito porre la stessa domanda a giocatori diversi, come anche tentare di confondere gli altri dichiarando una soluzione che include carte che vedi.

**Autore:** Andrés J. Voicu **Sviluppo:** Roberto Corbelli **Illustrazioni:** Giacomo Tappainer



Copyright ©MMXVI  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via C. Bozza, 8  
06073 Corciano (PG)  
Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.  
Per domande, commenti o suggerimenti:  
info@dvgiochi.com [www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com)

Un ringraziamento a Paola Lamberti, Luigi Ferrini, Roberto Duca, Fabio Marinelli, Adriano Franchini, Sergio Roscini, Daniela D'Alessandro, Martino Chiacchiera, Raffaele Prencipe, Sara Pantini, Silvano Bertolin, Donatella Ansini, Daniela Barberi, Andrea Gambelunghe, Giacomo Pompei, Monica Tirabosco, Fabrizio Pompei, Gabriele Ridarelli, Stefania Dinetti, Simone Faccio, Sabrina Carazzo, Emiliano Sciarra, Emilio Desalvo, Chiara Coccoollo, Alessio Buzzanca, Federica Morichetti, Simone Ver lengia, Alessandro Merolli, Gabriele Margapoti.

Servizio clienti  
+39.075.6211323  
Tariffe ordinarie

