

PARTY CARD
GAMES



**CRIMINI
D'ARTE**

Gialli in Gioco



Sfide di
investigazione
per tutti!



LUDI 

CRIMINI D'ARTE

Età: 10-99

Giocatori: 2+

Durata: 45 minuti

Autrici: *Samantha Bruzzone, Sara Marchetti*

Illustrazioni: *Anita Barghigiani*

Contenuto: 50 carte con 3 storie di investigazione

La confezione contiene 50 carte fronte e retro, con tre storie di crimine ambientate nel mondo dell'arte. Nelle prime due storie bisogna capire chi sono i colpevoli dei delitti. Nella terza storia (per esperti) bisogna scoprire che cosa ha rubato e come è avvenuto il furto di cui parla il protagonista. Ciascuna delle tre storie si conclude con una carta evidenziata da una cornice nera, in cui viene rivelata la soluzione del caso.

Come si gioca

Si gioca con due o più giocatori.

Ciascun giocatore prende dei foglietti di carta e una penna/matita per scrivere le ipotesi e per prendere appunti. Si consiglia di iniziare dalla prima storia del mazzo. A cominciare dalla prima carta, a turno, ciascun giocatore legge ad alta voce gli indizi riportati su ciascuno dei due lati della carta pescata. Una volta letti gli indizi, il giocatore di turno mette la carta sul tavolo (in modo che tutti possano eventualmente prendere la carta per rileggerla durante la partita) e passa il turno al giocatore successivo in senso orario. Dopo che sono stati presentati tutti i personaggi della storia e prima che il giocatore di turno peschi una nuova carta del mazzo, un giocatore può dichiarare di aver individuato il colpevole o, nel caso della terza storia, di

aver scoperto come è avvenuto il furto. Lo scriverà su un foglietto, indicando anche il numero dell'ultima carta pescata. Quindi mette il foglietto con la soluzione al centro del tavolo, piegato, con il suo nome leggibile dall'esterno.

Attenzione:

- tutti i giocatori hanno al massimo due tentativi: la seconda ipotesi annulla la prima;
- due o più giocatori possono annunciare di aver trovato la soluzione del caso nello stesso turno;
- durante il gioco i giocatori dovranno anche provare a risolvere alcuni enigmi o rompicapo. Ciascuno, segretamente, proverà a risolverli annotandosi le soluzioni.

Fine della partita

Prima che venga pescata la carta evidenziata dalla cornice nera, tutti i giocatori – se non lo hanno ancora fatto – devono obbligatoriamente scrivere la loro ipotesi su un foglietto, indicando anche il numero dell'ultima carta pescata. A questo punto il giocatore di turno legge ad alta voce le informazioni contenute sui due lati dell'ultima carta e il gioco finisce. Vince la sfida il giocatore che ha risolto i casi in corrispondenza della carta pescata più bassa. In caso di parità la vittoria è condivisa.





Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT58783 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy