

12-99

2-10

90'



↓
COMBINAZIONI
SEGRETE IN ALTA QUOTA
Il giallo d'autore in gioco

LUDI ☺

COMBINAZIONI SEGRETE

Età: 12-99

Giocatori: 2-10

Durata: 90 minuti

Un gioco di: *Marco Malvaldi,*
Samantha Bruzzone

Contenuto: 110 carte;

Mappa sciistica dell'Alta Val
Nevosa; Astuccio portacarte

Combinazioni segrete è un gioco di investigazione cooperativo. Lo scopo è individuare il colpevole seguendo gli indizi forniti nelle carte e combinandoli in modo corretto.

Le carte sono suddivise in carte Giallo (10), numerate con numeri romani in modo progressivo, carte Personaggio (14) e carte Indizio (86). Le carte sono raccolte in due mazzi (mazzo 1 e mazzo 2): per iniziare il gioco basta sovrapporre il mazzo 1 al mazzo 2, con i dorsi rivolti verso il basso e **senza mescolarli**. Quindi si mette il mazzo ottenuto al centro del tavolo con la prima carta (Giallo 1) rivolta verso l'alto. Fa parte del gioco anche la Mappa, che va tenuta sul tavolo a portata di mano.

Carte Giallo



Carte
Personaggio



Carte Indizio



Mappa



Svolgimento

Il gioco inizia quando un giocatore pesca la prima carta dal mazzo (*Giallo 1*) e la legge ad alta voce a tutti i giocatori. Si prosegue, quindi, pescando una carta dopo l'altra nell'ordine del mazzo e leggendole. Le carte già lette possono essere consultate in qualsiasi momento. Le *carte Indizio* presentano un *numero primo* (sul fronte). Quando si presume che le informazioni di due carte siano collegate, si cerca la conferma calcolando il prodotto* dei due numeri primi delle due carte e controllando se il risultato è presente nella *tabella delle combinazioni* (vedi pagina successiva). Per eseguire il prodotto tra due numeri primi si consiglia di usare una calcolatrice (non fornita). Se il risultato è presente nella tabella, le due carte sono collegate e permettono una deduzione utile. Una carta può essere collegata a più altre carte attraverso i prodotti dei loro numeri primi. Il contenuto delle carte permette anche di interpretare correttamente la mappa ed è essenziale per risolvere il caso. Quando tutte le carte sono state lette, saranno stati forniti tutti gli indizi necessari per capire quale tra i personaggi è il colpevole, come ha fatto e perché.

* *Per eseguire il prodotto tra due numeri primi si consiglia di usare una calcolatrice.*

AVVERTENZA *Se sono stati mescolati i mazzi prima di giocare, o se si vuole far giocare altri giocatori, basta raggruppare e leggere in sequenza:*

- *le carte Giallo (che vanno lette dalla I alla X);*
- *le carte Personaggio (che possono essere lette in qualsiasi ordine);*
- *le carte Indizio (che possono essere lette in qualsiasi ordine).*

Tabella delle combinazioni

21	1939	14141	38897	82933
26	2701	14857	43621	83627
34	6077	16013	43811	87097
161	6283	16043	52939	89197
166	6817	16817	54253	91123
295	7093	17263	55687	93349
305	8027	17363	56153	96983
502	8843	20003	58483	109309
703	8947	22513	58637	112219
865	9287	23651	72731	119113
1315	9797	24797	76127	126727
1415	9853	27023	76693	126773
1501	10553	27089	78391	145699
1763	12997	38407	82211	

ATTENZIONE!
NON VOLTARE QUESTA PAGINA!

**LA SOLUZIONE DEL
CASO SI TROVA
NELLE PAGINE SUCCESSIVE!**

**POTETE VERIFICARE LA
SOLUZIONE SOLO QUANDO
AVRETE LETTO TUTTE LE "CARTE
INDIZIO" E SARETE SICURI
DELLA VOSTRA IPOTESI!**

Ma perché? La risposta sta nella costruzione dell'impianto Gorda 2025. In seguito alla morte di Walter, il terreno andrà in eredità a entrambi i figli, e questo Albert lo sa, in quanto era presente alla scrittura del testamento. E il terreno potrebbe essere venduto solo se i due figli fossero d'accordo, e Gunther, come sappiamo, è strenuamente contrario. Se anche i due arrivassero a un accordo ci vorrebbero probabilmente mesi per decidere, e questi mesi la Val Gorda non li ha. Se non vogliono perdere i mondiali di sci, e vederli ridestinati a un'altra località, devono costruire l'impianto; e lo faranno sul terreno adiacente, quello dove sorge "la Pecheranza", l'azienda agricola di Albert. L'azienda sorge su un terreno di sua proprietà, e quindi il Comune dovrà comprarlo da lui. Di quei soldi Albert ha maledettamente bisogno: come ricordato sia da Cornelia che da Carmine, il suo matre, un albergo pieno non basta a ripianare i debiti, e nell'ultimo anno Albert ha fatto fatica a pagare gli stipendi. L'unica possibilità per non fallire è vendere il terreno per permettere la costruzione dell'impianto Gorda 2025. ma per farlo, ahimè, è stato necessario togliere di mezzo Walter Uberwasser...

Soluzione

Francesca Comici non aveva nessun movente per uccidere Walter, dato che nemmeno lo conosceva.

Non può essere stato Gunther: il veleno che ha ucciso Walter era nel secondo spritz, che è stato ordinato quando Gunther era già andato via. Cornelia è rimasta tutto il giorno in albergo e, al momento dell'avvelenamento, stava servendo ai tavoli insieme al figlio Irwin. Ludmilla è rimasta in albergo fino a mezzogiorno e non sarebbe mai riuscita ad arrivare in tempo per avvelenare il cocktail.

Carlo Gorza come sciatore è decisamente scarso e le tempistiche che compaiono sul suo skipass invece sono da agonista o quasi: solo un esperto avrebbe potuto percorrere il tragitto che compare sullo skipass di Carlo Gorza con quella velocità.

Qualcuno come Albert Compoj.

Albert Compoj infatti ha sostituito lo skipass nella manica della tuta di Carlo Gorza con il proprio, e lo ha scambiato di nuovo la sera – ricorda che Gorza alloggiava nell'albergo di Compoj. Approfittando del fatto che lui e Gorza hanno la stessa identica giacca a vento – come testimoniato dalle foto – ha suggerito a Carlo di andare verso il rifugio Brera, contando sul fatto che sarebbe arrivato ben dopo di lui.

E se qualcuno avesse notato una persona con la tuta clamorosa che abbiamo visto ad entrambi, avrebbe pensato a Carlo Gorza: e lo skipass avrebbe confermato i sospetti. Ma Compoj, ottimo sciatore (sul podio nella competizione annuale fra albergatori) non immagina che Gorza sia uno sciatore così scarso da rendere incredibile quel passaggio dello skipass, se qualcuno ci facesse caso...



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

La storia raccontata in questo gioco è un'opera di fantasia.

Qualsiasi riferimento a persone, luoghi, eventi reali è da considerarsi del tutto casuale.

Ref. IT57335 - LUDIC™ is a trademark of Headu

© Headu s.r.l. - Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy