

SHERLOCK, LUPIN E IO

Gioco di carte investigativo per 3-4 giocatori

DOTAZIONE

Il gioco è composto da un mazzo di carte:

- **6 carte luogo** (i luoghi sono tratti dai romanzi della serie: Ginevra, Londra, New York, Parigi, Saint Malo, Vienna)
- **24 carte indizio** (sfondo giallo)
- **24 carte investigazione** (sfondo azzurro)
- **3 carte personaggio**

PREPARAZIONE

Le carte indizio vengono mescolate e messe sul tavolo a gruppi di 4, a faccia in giù, a comporre i casi da risolvere (ogni gruppo costituisce un caso).

A ogni caso viene abbinata una carta luogo (estraendo a sorte).

Le carte investigazione (che riportano le stesse illustrazioni delle carte indizio) vengono distribuite in numero uguale fra tutti i giocatori, che le tengono in mano aprendole a ventaglio e nascondendole agli avversari.

I PERSONAGGI

IRENE

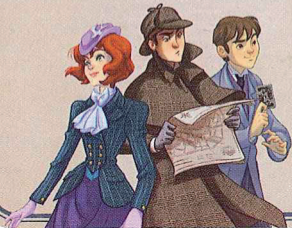
La sua curiosità la spinge a cercare un indizio in più.

SHERLOCK

L'istinto innato che lo farà diventare il più grande investigatore di tutti i tempi lo porta a fare più di una congettura, anche se il primo tentativo può essere - o sembrare - errato!

LUPIN

Si sa quale sia la dote innata di Lupin... non a caso potrà «rubare» una carta a un altro giocatore!



IL GIOCO

Si decide chi inizia, poi si prosegue a turno in senso orario.

Al proprio turno un giocatore decide se giocare il turno impersonando Irene, Sherlock o Lupin; prende la relativa carta e la mette di fronte a sé: a seconda della scelta fatta, potrà variare la sua mossa base.

LA MOSSA BASE CONSISTE IN:

- 1** guardare due carte indizio a piacere, senza farle vedere agli altri giocatori;
- 2** chiedere una carta a un avversario a scelta. Se l'avversario ha quella carta, è costretto a cederla e il giocatore può continuare a chiedere carte fino a quando commette un errore; se invece l'avversario non ha quella carta, il giocatore deve cedere il turno.
- 3** provare eventualmente a risolvere uno o più casi.

Inoltre il giocatore può effettuare la mossa aggiuntiva del personaggio scelto:



- chi effettua la mossa come **IRENE**, può guardare una carta indizio in più;



- chi effettua la mossa come **SHERLOCK**, mantiene il turno anche se commette un errore, ma non può più chiedere la stessa carta che aveva chiesto sbagliando (può invece chiedere qualsiasi altra carta a qualsiasi giocatore);



- chi effettua la mossa come **LUPIN** può rubare una carta indizio a un altro giocatore a sua scelta, semplicemente pescandola dalle carte che il giocatore gli porgerà a ventaglio e coperte.

Effettuata la mossa aggiuntiva del personaggio scelto, il giocatore rimette la carta a disposizione del giocatore successivo.

RISOLVERE I CASI

Se un giocatore vuole provare a risolvere un caso, deve procedere come segue:

1 ANNUNCIA AD ALTA VOCE il caso che intende risolvere (es: «Sto per risolvere il caso di Parigi!»).

2 GIRA UNA ALLA VOLTA, senza farle vedere agli avversari, le carte indizio del caso scelto e controlla se sono tutte tra le carte che ha in mano: se lo sono, cala le carte investigazione corrispondenti, annunciando per esempio: «Caso di Parigi risolto!»; la carta luogo del caso risolto viene conquistata e messa di fronte a sé.

Se invece il caso non è risolto (cioè non ha in mano le 4 carte corrispondenti), passa la mano senza scoprire le carte... ma non potrà più provare a risolvere quel caso.

Risolto un caso, il giocatore di turno può continuare a chiedere carte a giocatori a sua scelta ed eventualmente provare anche a risolvere altri casi.



VITTORIA

Il gioco va avanti finché tutti i casi vengono risolti: **VINCE CHI HA RISOLTO PIÙ CASI.**

In caso di parità, la vittoria è ex aequo.