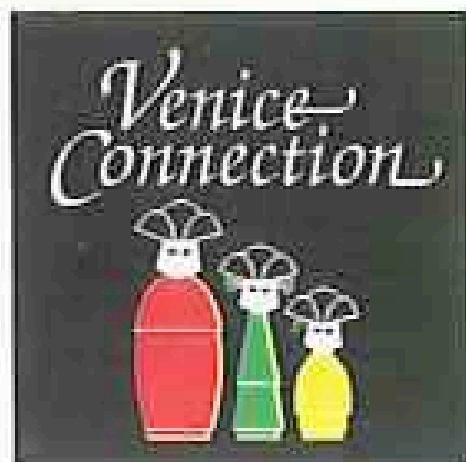


**ADVENTURE CARDS**

*Dario De Toffoli*

# *Detective*



*VeniceConnection* game 3.1

Pictures: Fabio Visintin

Design: Marina Pistorello - CompuService snc

Venice Connections

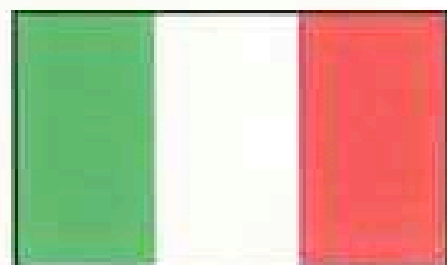
tel +39/041/5211029

fax +39/041/5240881

<dariodet@tin.it>

© 1998 - Venice Connection, Venice - All rights reserved

*Dario De Toffoli*  
**Detective**



- I giocatori sono DETECTIVE e ci sono 6 orrendi crimini da risolvere.
- La confezione contiene 24 carte-prova (tutte col dorso uguale) e 24 carte-crimine (con il dorso di 4 differenti tonalità): i 2 mazzi hanno le stesse illustrazioni.
- Si dividono le 24 carte-crimine in 4 mazzetti composti da 6 carte dello stesso colore numerate da 1 a 6. Ogni mazzetto va mescolato separatamente: si tratta dei luoghi del misfatto (fondo giallo), dei sospetti (fondo verde), degli indizi (fondo rosso) e delle armi del delitto (fondo azzurro).
- All'inizio della partita si compongono i 6 terribili "crimini" da risolvere: ognuno è formato da 4 carte-crimine, una per mazzetto, che vanno poste scoperte sul tavolo; tutte le 24 carte-crimine saranno quindi visibili sul tavolo divise in 6 gruppi di 4 (i crimini).
- Le 24 carte-prova (che hanno le stesse illustrazioni delle carte-crimine) in parte vengono distribuite ai giocatori e in parte sistemate in modo da formare una fila di carte coperte a lato del tavolo; 2 giocatori: 8 carte a testa e 8 a lato; 3 giocatori: 6 carte a testa e 6 a lato; 4 giocatori: 4 carte a testa e 8 a lato; 5 giocatori: 4 carte a testa e 4 a lato.
- Lo scopo è risolvere i 6 crimini: per "chiudere" un caso bisogna avere in mano le 4 carte-prova corri-

spondenti alle carte-crimine che lo compongono.

- **IL GIOCO.** Il detective di turno ha sempre 2 possibilità, A) CHIEDERE o B) DICHIARARE:

A) Chiede ad un qualsiasi altro giocatore una carta-prova, identificandola con l'illustrazione o con colore e numero. Se questi ce l'ha, deve dargliela e il detective fa un'altra richiesta o dichiarazione; se non ce l'ha il turno passa al giocatore di sinistra, ma il detective ha il diritto di guardare segretamente una delle carte coperte.

B) Dichiarare l'illustrazione (o colore e numero) di una delle carte coperte e poi scopre la carta indicata: se corrisponde a quanto dichiarato, la prende e continua il turno con un'altra richiesta o dichiarazione; se non corrisponde, la ripone coperta e passa il turno senza guardare un'altra carta.

Finché ci azzecca, il detective continua a chiedere o dichiarare carte: smetterà al primo errore.

- Risolto un caso, il detective ne mostra le carte-prova (che vengono scartate) e si appropria delle carte-crimine; poi continua a fare altre richieste.
- Se un detective si trova senza carte-prova, al suo turno fa comunque la sua serie di richieste.
- **VITTORIA.** Il gioco va avanti finché TUTTI i casi vengono risolti. Vince il detective che risolve più casi. A parità di casi contano i valori numerici delle carte-crimine: chi ha il totale più alto è il vincitore.

**VERSIONE PER I PIÙ PICCOLI.** Tutte le carte-prova vengono distribuite equamente fra i detective, non tenendone alcuna coperta a lato del tavolo.