

12-99

2-10

60'



↓  
**COMBINAZIONI**

**SEGRETE**

Il giallo  
d'autore  
in gioco!

**LUDI**

# COMBINAZIONI SEGRETE

Età: 12-99

Giocatori: 2-10

Durata: 60 minuti

Un gioco di: **Marco Malvaldi,**  
**Samantha Bruzzone**

Contenuto: 110 carte;

16 tessere mappa

*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.

## Preparazione

Le carte sono suddivise 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. I mazzi contengono 10 *carte Giallo*, numerate con numeri romani in modo progressivo, 14 *carte Personaggio* e 86 *carte Indizio*. Fanno parte del gioco anche 16 tessere mappa che vanno tenute sul tavolo a portata di mano.

Carte giallo



Carte personaggio



Carte indizio



Tessere 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 nelle tabelle, 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 ricostruire correttamente la mappa che 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.

## Tabella delle combinazioni

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

---

**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!**