

12-99

2-10

90'



COMBINAZIONI SEGRETE

IN ALTO MARE
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
dell'Arcipelago delle Quattro
Isole; 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: per iniziare il gioco basta sovrapporre il mazzo 1 al mazzo 2, con i dorsi rivolti verso il basso, **senza mescolarli**. Quindi si mette il mazzo ottenuto al centro del tavolo con la prima carta (Giallo I) 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 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). Se il risultato è presente, le due carte sono collegate e permettono una deduzione utile. Una carta Indizio 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 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 tredici 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

33	5773	17113	45593	100979
511	6739	19729	49769	101951
579	7387	20567	51143	103861
671	7801	21583	54619	104983
849	8033	21829	55577	107753
1385	8579	22579	57377	111193
1945	9913	23711	59783	121603
2123	10189	28141	63883	122491
2173	10991	28417	73543	129431
2195	11227	32951	74513	129799
3113	13493	34553	75749	179551
3403	13939	39437	81391	183941
3641	14279	41527	87361	
3649	16277	42479	100141	

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!**

Durante le immersioni, Iago preleva dei campioni di roccia per sottoporli, segretamente, all'analisi dello spettrometro per l'assorbimento atomico e a quando, finalmente, le ricerche hanno successo, si precipita ad avvertire la Infinity Logic con un messaggio in codice. Qualche notte prima della tragedia, sulla nave viene chiamata una imprevvisa esercitazione di abbandono nave. Iago in quel momento si trova nel laboratorio chimico intento ad analizzare dei campioni di roccia. Al suono delle sirene esce precipitosamente e raggiunge, prima di tutti, il punto di raccolta situato a prua. Il suo arrivo tempestivo desta sospetti perché le cabine dell'equipaggio si trovano tutte a poppa della nave. A notarlo sono Giustina La Torre e Gianna Ravelli che, provenendo dalla sala radio, arrivano subito dopo di lui.

Una sera, Gianna Ravelli trova, nel laboratorio chimico, una piovetta rotta per terra e lo spettrometro settato sulla lunghezza d'onda dello Scandio, una terra rara, elemento da lei mai cercato. Sospettando di Iago, decide di preparare una trappola: sparge i tasti dello spettrometro con della polvere luminescente e poi attira il geologo, con una scusa, nel laboratorio dove ha acceso la lampada ultravioletta. Notando i popstelli di Iago luminescenti, capisce che è stato lui a utilizzare lo spettrometro. Lo accusa di essere a bordo con lo scopo di cercare terre rare e lo informa che sarà costretta a riferire tutto alla fondazione. Iago non può permetterlo e decide di ucciderla.

Qualche anno prima, Iago era stato in Colombia per conto della Infinity Logic per individuare un sito adatto alla edificazione della nuova filiale colombiana della Società. Nel corso dei lavori, lui e i suoi compagni scampano per miracolo a un avvelenamento da rana dorata.

A ricordo di questa terribile esperienza e affascinato dalle proprietà della batracotossina, Iago aveva con sé una freccia intrisa del terribile veleno e, ora che Gianna aveva scoperto il suo gioco, decide di ucciderla usando il veleno contro di lei e confidando che la modalità del decesso possa essere confusa con una morte per embolia.

La notte prima dell'ultima immersione di Gianna, Iago si introduce negli spogliatoi e co-spargere l'interno dei calzari della donna con il veleno.

La mattina seguente, indossando i calzari, Gianna nota che sono umidi e comincerà a sentirsi male dieci minuti dopo l'immersione. I piedi le bruciano, si toglie pinnie e calzari e comincia a controllare la valvola del giubbotto ad assetto variabile. Quando verrà portata in infermeria il medico farà di tutto per salvarla ma senza successo.

Soluzione

Nel 1840 l'Eracle, un piroscampo con facoltosi passeggeri a bordo, affonda nel mar Tirreno assieme al tesoro che trasporta. I primi tentativi di localizzare il relitto sono infruttuosi. Le ricerche riprendono solo nel 2019 grazie all'Euresis, una nave oceanografica della fondale cosparsa sia di oggetti, provenienti da una moderna nave di nazionalità inglese, sia di preziosi e di fasciami che le analisi chimiche confermano appartenere proprio all'Eracle.

Indagando sulla provenienza degli oggetti più moderni si scopre che nel 2016 la Circe, una nave di proprietà della società Infinity Logic, di nazionalità inglese, era stata autorizzata a effettuare ricerche per il recupero di una nave inglese che era però affondata a diverse miglia di distanza dal punto in cui è stato ritrovato l'Eracle. La missione archeologica della Circe era solo una copertura: il vero obiettivo era l'esplorazione di un ampio tratto di mare alla ricerca di giacimenti di terre rare, che vengono infatti casualmente trovati nelle vicinanze della zona dove è seppellito il relitto dell'Eracle.

La Capitaneria di Porto scopri però che la Circe aveva sconfinato dalle acque autorizzate per la ricerca e revocò il permesso di perlustrazione del fondale. La Circe fu così costretta a ritornare in patria, ripromettendosi di continuare le ricerche in modo più discreto non appena possibile.

L'occasione di riprendere le ricerche arriva quando viene presentata la missione dell'Euresis, che interessava proprio il tratto di mare ispezionato anni prima dalla Circe. Il suo equipaggio è formato dai più valenti professionisti in ogni settore e uno di questi è lago Marini, esperto geologo, ben conosciuto dalla Infinity Logic perché è da tempo sul suo libro paga. Il suo compito sarà quello di riprendere le ricerche delle terre rare su quei fondali, lago si rende conto che la missione è rallentata dalla circostanza che l'Euresis concentra le proprie ricerche su fondali sabbiosi mentre le terre rare si nascondono in quelli rocciosi. Per convincere il comandante a cambiare piano di ricerca indagò sul suo conto e, venuto a conoscenza del suo passato di contrabbbandiere, gli raccontò che una cooperativa di pescatori pagherà profumatamente chiunque individui colonie di datteri di mare (colonie che notoriamente crescono solo sui fondali rocciosi). Il comandante ha ingenti debiti con i suoi avvocati e accetta subito.

I testi delle carte sono stati realizzati in collaborazione con Antonello Lotronto e Mauro Teragnoli



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. IT58707 - LUDIC™ is a trademark of Headu

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