



SCIENZA
& CRIMINE

Gialli in Gioco

Sfide di
investigazione
per tutti!



LUDI

SCIENZA & CRIMINE

Età: 10-99

Giocatori: 2+

Durata: 45 minuti

Autrici: *Samantha Bruzzone, Sara Marchetti*

Illustrazioni: *Simonetta Talami*

Contenuto: 50 carte con 3 storie di investigazione

La confezione contiene 50 carte fronte e retro, con tre storie di crimine e scienza. Tra personaggi misteriosi, quaderni di laboratorio e alcuni giochi rompicapo, i giocatori sono chiamati a individuare il colpevole di ciascun delitto sulla base delle informazioni dedotte. Ciascuna delle tre storie si conclude con una carta evidenziata da una cornice nera, in cui viene rivelata la soluzione del caso.

Come si gioca

Si gioca con due o più giocatori.

Ciascun giocatore prende dei foglietti di carta e una penna per scrivere le ipotesi e per prendere appunti. Si consiglia di iniziare dalla prima storia del mazzo.

A cominciare dalla prima carta, a turno, ciascun giocatore legge ad alta voce gli indizi riportati su ciascuno dei due lati della carta pescata. Una volta letti gli indizi, il giocatore di turno mette la carta sul tavolo (in modo che tutti possano eventualmente prendere la carta per rileggerla durante la partita) e passa il turno al giocatore successivo in senso orario. Dopo che sono stati presentati tutti i personaggi della storia (l'ultimo è sempre il vicequestore Volponi) e prima che il giocatore di turno peschi una nuova carta del mazzo, un giocatore può dichiarare di aver individuato chi secondo lui è il colpevole. Egli dichiarerà di aver capito il colpevole e scriverà il nome dell'indiziato su un foglietto,

indicando anche il numero dell'ultima carta pescata. Quindi mette il foglietto con la soluzione al centro del tavolo, piegato, con il suo nome leggibile dall'esterno.

Attenzione:

- Tutti i giocatori hanno al massimo due tentativi: la seconda ipotesi annulla la prima;
- Due o più giocatori possono annunciare di aver trovato la soluzione del caso nello stesso turno;
- Durante il gioco i giocatori dovranno anche provare a capire grafici, quaderni di laboratorio e risolvere giochi rompicapo. Ciascuno, segretamente, proverà a risolverli annotandosi le soluzioni.

Fine della partita

Prima che venga pescata la carta evidenziata dalla cornice nera, tutti i giocatori – se non lo hanno ancora fatto – devono obbligatoriamente scrivere la loro ipotesi su un foglietto, indicando anche il numero dell'ultima carta pescata. A questo punto il giocatore di turno legge ad alta voce le informazioni contenute sui due lati dell'ultima carta e il gioco finisce. Vince la sfida il giocatore che ha individuato il colpevole in corrispondenza della carta pescata più bassa. In caso di parità la vittoria è condivisa.



Versione per esperti

Nella versione per giocatori esperti, quando un giocatore annuncia la sua ipotesi, deve provare anche a scrivere una breve spiegazione del perché l'indiziato scelto è secondo lui il colpevole. Ad esempio, può spiegare il movente del delitto o dire perché gli altri indiziati sono innocenti (elencando gli alibi).

Ludic Cards

Scopri tutti gli altri titoli del catalogo!

Gialli in Gioco

Sfide di investigazione per tutti!

Età | 10-99 anni **Giocatori** | 2+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte con 3 storie di investigazione | Regolamento

Skills | Logica | Deduzione | Concentrazione



TRE CRIME
STORIES



DELITTI
IN VACANZA



CRIMINI
D'ARTE

PARTY CARD GAMES

PAROLE RUBATE!

Il gioco delle lettere impossibili

Età | 8-99 anni **Giocatori** | 2-8 **Durata** | 30'

Contenuto | 50 carte | Regolamento

Skills | Lessico | Prontezza | Strategia



NON CHIEDERMI QUESTO

Il gioco psicologico delle domande e delle risposte

Età | 14-99 anni **Giocatori** | 3-8 **Durata** | 45'

Contenuto | 100 carte | Regolamento

Skills | Interazione | Dialettica | Strategia

BRAIN Trainer

COLPI DI GENIO

50 sfide di pensiero laterale

Età | 10-99 anni **Giocatori** | 1+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte-sfida | Regolamento

Skills | Pensiero laterale | Problem solving | Logica



ACTIVE MINDS

150 sfide allenamento

Età | 10-99 anni **Giocatori** | 1+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte con 150 sfide | Regolamento

Skills | Logica e calcoli | Attenzione | Memoria |
Linguaggio | Creatività

LOGICAMENTE

150 sfide di logica e problem solving

Età | 10-99 anni **Giocatori** | 1+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte con 150 sfide | Regolamento

Skills | Logica | Calcoli | Prontezza



GIOCOLIERI DI PAROLE

150 enigmi e giochi linguistici

Età | 10-99 anni **Giocatori** | 1+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte con 150 enigmi | Regolamento

Skills | Linguaggio | Problem solving | Creatività



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT60872 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. - Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy