

## Doppi Interrogatori

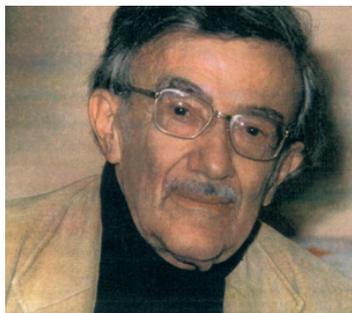
Durante il proprio turno ogni giocatore può interrogare uno o due avversari. Se interroga due avversari, deve usare una **Carta con Un Elemento** per interrogare uno dei due avversari e una **Carta con Due Elementi** per interrogare l'altro, ma le può usare in un ordine qualsiasi. Dopo le indagini, il giocatore pesca due **Carte Indagine** dal mazzo.

## La Versione dell'Investigatore Esperto

Questa variante usa le regole normali tranne per il fatto che le carte non vengono mai mostrate. Quando una **Carta con Due Elementi** viene usata, l'avversario semplicemente dichiara il numero di carte di tale tipo che possiede.

## L'Autore

Sid Sackson (1920–2002) è stato definito da Wolfgang Kramer come «il più grande ideatore di giochi del mondo». Laureatosi come ingegnere civile e meccanico, ha lavorato sulle portaerei durante la Seconda Guerra Mondiale, alle mappe di viabilità di Manhattan negli anni '50 e al ponte Verrazano-Narrows negli anni '60. Ma si lasciò tutto alle spalle per diventare un ideatore di giochi a tempo pieno.



Dal 1946 al 2000, Sackson concepì oltre 700 giochi, quasi 150 dei quali furono professionalmente pubblicati durante la sua vita, come giochi di carte e da tavolo, nei suoi libri sui giochi quali "A Gamut of Games" (lett. "una Gamma di Giochi") e "Beyond Solitaire" (lett. "Oltre il Solitario") e in riviste che vanno da "Die Pöppel" a "Esquire". Il gioco Acquire, pubblicato nel 1962, resta il suo classico, fu uno dei primi titoli della leggendaria collezione 3M "Bookshelf Games" ed è sempre stato prodotto da allora; ha un posto di primissimo piano nella classifica dei Giochi da Tavolo della rivista "Game Magazine". Sid Sackson vinse anche il premio tedesco Spiel des Jahres ("Gioco dell' Anno") nel 1981 per il gioco Focus. Inoltre il suo gioco Can't Stop fu quello che sbancò più rapidamente i botteghini nella storia della ditta Parker Brothers.

# Sid Sackson's Sleuth

Sleuth è un affascinante gioco di deduzione per 3-7 giocatori. Tramite domande mirate agli avversari, ogni giocatore raccoglie degli indizi e alla fine, sfruttando le proprie capacità logico-deduttive, tenta di scoprire quale sia il gioiello mancante!

## Le Carte

Per giocare a Sleuth si usano due speciali mazzi di carte.

## Il Mazzo dei Gioielli

Il Mazzo dei Gioielli è formato da 36 carte, ciascuna disegnata con una differente combinazione di tre elementi:

- **Gemma:** diamante, perla o opale;
- **Modello:** solitario, coppia o trittico;
- **Colore:** rosso, blu, verde o giallo;



Retro della  
Carta



**Solitario**  
**Blu di Diamanti**



**Coppia**  
**Rossa di Opali**



**Trittico**  
**Verde di Perle**

## Il Mazzo delle Indagini

Il Mazzo delle Indagini è formato da 54 carte che vengono usate per raccogliere indizi dagli altri giocatori. Ve ne sono tre tipologie:

- Carte con Un Elemento raffiguranti o una gemma o un modello o un colore;
- Carte con Due Elementi raffiguranti una combinazione di due qualsiasi dei precedenti elementi;
- Carte a Scelta Libera (Vedi 'Gioco');

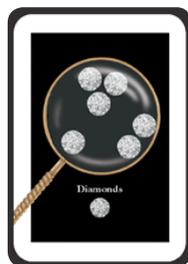


Retro della  
Carta

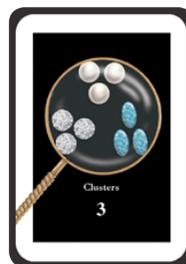
### Carte con Un Elemento — Esempi



(Gioielli)  
Blu

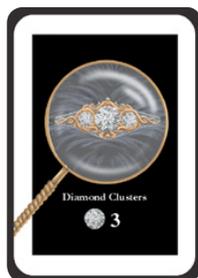


(Gioielli)  
con Diamanti

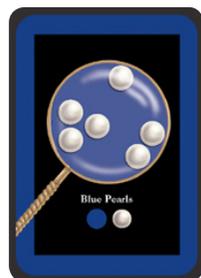


Trittici

### Carte con Due Elementi — Esempi:



Trittici  
di Diamanti



(Gioielli)  
Blu con Perle



Solitari  
Verdi

## Consigli Strategici

Man mano che i giocatori fanno esperienza, ognuno di loro svilupperà le proprie tecniche per segnare gli indizi e altri dati concernenti sul proprio **Foglio per le Informazioni**. È essenziale tener conto di chi ha una certa carta e chi possibilmente non la ha (per esempio quando un giocatore dichiara di non avere **carte Blu con Perle**).

Ogni volta che un giocatore viene interrogato, tutti gli altri giocatori ottengono un'informazione dal numero di carte annunciato. Un'informazione che in un primo momento è inutile potrebbe diventare decisiva insieme ad indizi successivi.

*Esempio: Un giocatore interroga su Trittici di Perle e gli vengono passate due carte. Tu hai il Trittico Blu di Perle in mano. Più tardi il Trittico Giallo di Perle ti viene mostrato. Poiché esistono solo quattro Trittici di Perle, sai anche che le due carte passate prima sono il Trittico Rosso di Perle e il Trittico Verde di Perle e registri questa informazione come un indizio.*

## Varianti

### Competere per il Secondo Posto, Terzo Posto, ecc.

Prima di iniziare la partita, i giocatori possono decidere di avere due o più vincitori. In questo caso il possibile vincitore non annuncia il supposto gioiello mancante; al contrario controlla privatamente la sua soluzione del mistero e rimette a posto la carta col gioiello mancante. Il gioco continua e, indipendentemente se abbia vinto o perso, non partecipa più al gioco ma deve continuare a rispondere alle domande senza poter fare altro.

### Più Gioielli Scomparsi

Quando si gioca in tre o quattro, la partita può essere resa più avvincente dovendo indovinare due (o tre) **Carte Gioiello**. Le regole rimangono le stesse tranne per il fatto che per vincere bisogna indovinare tutti i gioielli mancanti.



In seguito si mischia il Mazzo delle Indagini e *quattro carte* sono distribuite a faccia in su a ogni giocatore. Le carte rimanenti sono piazzate *a faccia in giù* al centro del tavolo, formando così **il Mazzo dei Rimpiazzati**.

Il gioco inizia con il giocatore a sinistra del Mazziere e su procede in senso orario.

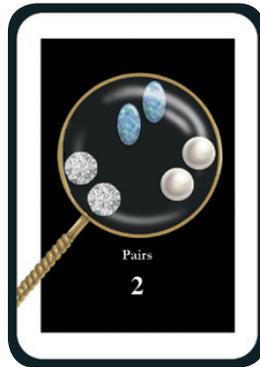
## Il Gioco

Durante la partita i giocatori ottengono indicazioni circa l'identità del gioiello scomparso facendo domande agli altri giocatori. Nel proprio turno un giocatore può interrogare un avversario. Per far ciò, egli mette una delle sue **Carte Indagine** *a faccia in su* nel centro del tavolo. Può usare o una **Carta da un Elemento** o una **Carta da Due Elementi** o una **Carta a Scelta Libera** come spiegato di seguito:

### Carte con Un Elemento

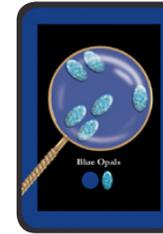
Quando usa una **Carta con Un Elemento** un giocatore può interrogare qualsiasi avversario chiedendogli di dichiarare quante Carte Gioiello possiede raffiguranti tale elemento. L'avversario scelto deve annunciare tale numero a tutti i giocatori.

*Esempio: La Carta delle Indagini utilizzata indica "Coppie" e l'avversario scelto ha in mano la Coppia Blu di Diamanti, la Coppia Gialla di Perle e la Coppia Verde di Perle: pertanto deve annunciare di avere tre coppie.*



### Carte con Due Elementi

Quando usa una **Carta con Due Elementi** il giocatore può chiedere a un qualsiasi avversario di fargli vedere tutte le **Carte Gioiello** che quest'ultimo possiede con gli stessi elementi della carta giocata. L'avversario passa le carte (se ne ha) *a faccia in giù* annunciandone contemporaneamente la quantità a tutti i giocatori. Il giocatore segna l'identità delle carte ricevute e le restituisce al proprietario.



*Esempio: La Carta delle Indagini indica "Blu con Opali" e l'avversario ha il Solitario Blu di Opali e il Trittico Blu di Opali. L'avversario passa queste carte—a faccia in giù—al richiedente e contemporaneamente annuncia che sta passando due carte.*

*Il giocatore restituisce entrambe le carte—a faccia in giù—dopo averle segnate sulla sua Scheda per le Informazioni.*



### Carte a Scelta Libera

Ci sono due tipi di "Carte a Scelta Libera". Entrambi possono essere usati come **Carte con Uno** o **Due Elementi**. Se usati come **Carta con Due Elementi**, il giocatore non può combinare due elementi simili (2 gemme, 2 tipi, 2 colori).

Quando si usa il tipo di carta mostrata sulla sinistra, il giocatore può scegliere una qualsiasi combinazione di due differenti elementi. Quando si usa il tipo di carta mostrata sulla destra, il giocatore deve usare l'elemento raffigurato sulla carta. Se usata come **Carta con Due Elementi**, il giocatore sceglie un elemento da combinare con quello già presente sulla carta.



*Esempio: La Carta delle Indagini "Scelta Libera—Blu" può essere usata per chiedere ad un avversario il numero di Carte Blu che possiede o per vedere le sue Blu con Diamanti, Trittici Blu, ecc...*