Furbi come volpi!

Un caso per galline detective!

5+
2–4
20+

Contenuto

16 carte dei sospettati (bianche)
3 dadi
16 carte dei ladruncoli (rosse)
1 pedina della volpe
12 cartoncini degli indizi
1 scanner della volpe
4 pedine (cappelli) degli investigatori
1 tabellone di gioco

Scopo del gioco

Una volpe astuta ha rubato l'uovo d'oro dal pollaio e si affretta a dileguarsi! Collaborate nel ruolo di investigatori a rintracciare la volpe colpevole, raccogliendo indizi o scoprendo i ladruncoli sospetti prima che la volpe raggiunga la sua tana!

Preparativi

1. Sistemate il tabellone al centro del tavolo alla portata di tutti. Ogni giocatore riceve una pedina investigatore (cappello) che viene messa al centro del tabellone.
2. Collocate la pedina della volpe nella casellina di partenza con la figura della volpe in alto a sinistra del tabellone che costituisce l'inizio della pista della volpe.
3. Le 16 carte dei sospettati vengono poste coperte con la parte bianca visibile intorno al tabellone. Su ogni lato dovranno trovarsi 4 carte. Tra le 16 carte, sceglierne 2 e scoprirle.
4. Mescolate le 16 carte dei ladruncoli (col retro rosso) e sceglietene una senza guardare la parte anteriore. Mettete la carta nello scanner della volpe in modo che la parte inferiore rimanga coperta. Per effettuare più facilmente l'operazione, tenete lo scanner con la figura della volpe in alto e inserite la carta del ladruncolo in modo che i giocatori vedano solo la parte rossa. Tenete poi lo scanner a portata di mano vicino al tabellone e rimettete le rimanenti carte dei ladruncoli nella scatola, con la parte rossa visibile.
5. Distribuite coperti i 12 cartoncini degli indizi (quelli con le impronte) nelle relative caselle del tabellone.
6. Tenete i dadi a portata di mano.

12 cartoncini degli indizi

Svolgimento della partita

Inizia il giocatore che per ultimo ha mangiato una omelette.

Lancia i tre dadi e ha due possibilità di scelta:

1 **cercare indizi**

«impronta»

2 **scoprire sospettati**

«occhio»

Prima di lanciare i dadi il giocatore dovrà dire ai suoi colleghi investigatori quale delle due possibilità ha scelto. Visto che dovrete cercare insieme la volpe ladruncola, avete la possibilità di mettervi d'accordo.

1 **cercare indizi**

Cerchi indizi? In questo caso tutti i dadi tirati dovranno avere il simbolo dell'impronta. (Il numero delle impronte può essere diverso da dado a dado).

2 **scoprire sospettati**

Cerchi persone sospette? In questo caso dovrai ottenere il simbolo dell'occhio con tutti e 3 i dadi.

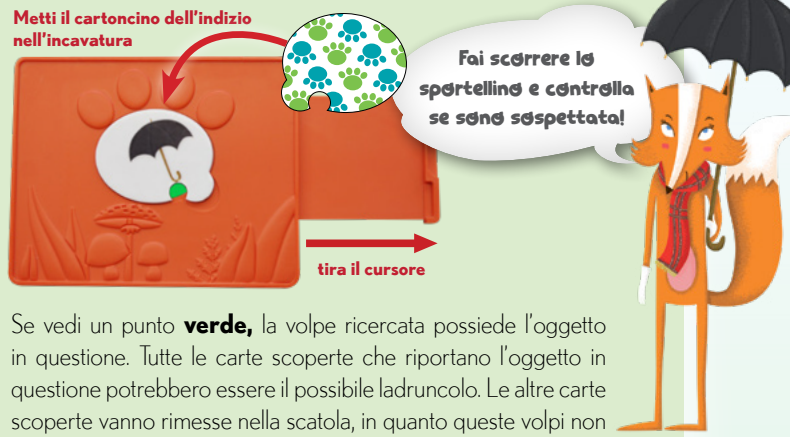
Hai la possibilità di lanciare 3 volte i dadi e ogni volta mettere da parte i dadi che desideri. Se dopo il terzo lancio hai ottenuto lo stesso simbolo con tutti e tre i dadi, allora puoi attuare l'azione scelta.

Se dopo il terzo lancio **non** hai ottenuto lo stesso simbolo (occhio o impronta) necessario per mettere in atto la tua azione allora non la esegui, e dovrai affrettarti in quanto la volpe prosegue il cammino verso la sua tana! Sposta la pedina della volpe di tre caselline sul tracciato.

Avanza la volpe di 3 caselline.

Cercare indizi

- Conta le impronte che hai ottenuto coi dadi!
- Sposta il tuo cappello da investigatore di altrettante caselline sul tabellone. Puoi spostarlo in senso orizzontale e verticale ma non diagonale. Puoi lasciare le caselline degli indizi con le impronte in un punto diverso da quello in cui sei arrivato. Puoi attraversare o fermarti in ogni casellina del tabellone, anche in quelle del percorso della volpe. Se arrivi in una casellina occupata dalla volpe non succede nulla.
- Se arrivi in una casellina degli indizi dovrai girare il cartoncino dell'indizio e metterlo scoperto nell'incavatura dello scanner della volpe. Successivamente dovrai spostare il cursore e controllare il colore che vedi attraverso la piccola apertura.



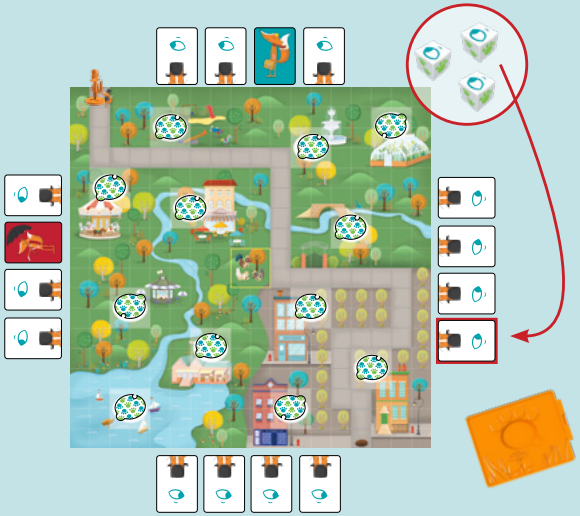
- Se vedi un punto **verde,** la volpe ricercata possiede l'oggetto in questione. Tutte le carte scoperte che riportano l'oggetto in questione potrebbero essere il possibile ladruncolo. Le altre carte scoperte vanno rimesse nella scatola, in quanto queste volpi non rappresentano più il presunto ladruncolo.

- Se vedi un punto **bianco,** la volpe ricercata **non** possiede l'oggetto in questione. Tutte le carte scoperte che mostrano l'oggetto in questione vanno rimesse nella scatola, in quanto queste volpi non rappresentano più il presunto ladruncolo!

- Ricordatevi bene la segnalazione apparsa nello scanner col il punto verde o col punto bianco.
- Chiudi lo scanner e, per terminare il tuo turno, rimetti il cartoncino con l'indizio nella casellina dell'impronta dove si trova la tua pedina, ma lascialo a faccia in su. Le volpi sono contraddistinte da tre oggetti. Per questo motivo è possibile acciuffare il vero ladruncolo se con tre indizi viene visualizzato un punto verde.

Scoprire i sospettati

- Se hai ottenuto il simbolo degli occhi con tutti e tre i dadi, puoi scoprire un'altra carta sui bordi del tabellone.



- Servendosi dei cartoncini degli indizi già scoperti, verificate se i nuovi sospettati hanno o non hanno quegli oggetti. Ora dovete ricorrere alla vostra memoria! Cercate tutti di ricordarvi se il piccolo foro degli oggetti scoperti con lo scanner era verde o bianco. Se era **verde, lasciate al loro posto** tutti i sospettati che riportano questi oggetti. Queste volpi sono ancora sospette e avete bisogno di altri indizi per accertare il vero ladruncolo se non siete ancora sicuri.

Fine del gioco

La partita può terminare in 3 diversi modi:

- Avete un forte sospetto della vera identità della volpe ladruncola. Dite a voce alta il nome della volpe e togliete dallo scanner la carta della volpe briccona. Se il nome è lo stesso di quello che avete sospettato, vincete la partita. In caso contrario, la volpe ladruncola fugge, si rifugia subito nella sua tana e, purtroppo, avete perso.
- Avete escluso e messo da parte tutti i sospettati, tranne uno. Togliete la carta dallo scanner e controllate se corrisponde all'ultimo indiziato. In caso affermativo avete vinto. Congratulazioni a tutti gli investigatori per aver risolto il caso!
- La volpe è arrivata alla sua tana, l'ultima casellina del suo percorso. Può succedere che quest'astuta briccona riesca a farla franca! Non vi resta altro che tentare nuovamente. Buona fortuna!

Varianti

Se avete maturato un certa esperienza come investigatori, potete fare avanzare la volpe di 4 caselline anziché di 3. I più bravi potranno farla avanzare perfino di 5 caselline.

Gli investigatori alle prime armi potranno scoprire due carte dei sospettati, anziché una, dopo aver ottenuto coi dadi 3 volte il simbolo degli occhi e aver prima optato per «scoprire i sospettati».

Game Design: Department of Recreation
(Marisa Peña, Shanon Lyon, Colt Tipton-Johnson)

Illustration: Mélanie Grandgirard
Game Factory Version: ©2018 Game Factory

GAMEWRIGHT®
Under license from Gamewright,
a division of Ceaco Inc.

Exclusive Distribution:
Carletto AG
Industriestrasse 10
CH-6440 Brunnen
www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com