

Reinhard Staupe

# inspector Nose

... risolve ogni caso!



7+

**Giocatori:** 2-5 persone    **Età:** da 7 anni in su    **Durata:** ca. 20 minuti

## Componenti



54 Carte Immagine

5 Carte Numero (1-5)

1 Carta Indizio

8 Dadi

### Cari genitori!

In questo gioco voi e i vostri figli imparerete a dare e interpretare indizi, a pensare fuori dagli schemi e connettere i punti. Dato che giocherete come **squadra**, è fondamentale discutere il significato dell'indizio (l'Ispezzore Naso, che fornisce l'indizio, non può parlare). Ad esempio, un razzo potrebbe voler dire "veloce", "volante", "in alto", "tecnologia" oppure "fuoco". Durante ciascun turno dovete eliminare **una carta errata** dalle 5 Carte Immagine disposte a faccia in su, fino a quando ne rimane una sola... quella giusta (se tutto va bene!). La vostra squadra avrà 5 turni. Quanti punti potete ottenere? Il massimo è 20 punti, che vi renderebbe un

### Master Detective!

## Preparazione

Posizionate la Carta Indizio (quella con la freccia rossa) a faccia in su nel centro del tavolo, dove resterà fino alla fine del gioco (5 fasi).

Mescolate le 54 Carte Immagine. Estraiete **25 Carte Immagine** e rimettete le rimanenti

29 nella scatola. Mettete 5 delle 25 Carte Immagine in fila al centro del tavolo, a destra della Carta Indizio. Potete scegliere se volete usare il fronte o il retro della Carta Immagine. La Carta Immagine più vicina alla Carta Indizio è la numero 1, quella a fianco è la numero 2 e così via. Mettete le 20 rimanenti Carte Immagine da parte: saranno usate nelle fasi successive.

Scegliete quale giocatore assumerà il **ruolo di Ispettore Naso** durante il primo turno. Questo giocatore mette gli **otto dadi** davanti a sé. L'Ispettore Naso mescola le 5 Carte Numero, **guarda segretamente il numero su una di esse** (assicurandosi che nessun altro lo veda!), dopodiché mette la Carta Numero scelta a faccia in giù davanti a sé. Il numero sulla carta dirà all'Ispettore Naso quale oggetto devono trovare gli altri giocatori!

**Importante:** l'Ispettore Naso deve essere attento quando guarda nella direzione delle Carte Immagine, altrimenti gli altri giocatori potrebbero dedurre dal suo sguardo quali carte devono trovare.



Timo assume ruolo di Ispettore Naso, riceve gli otto dadi e le Carte Numero a faccia in giù e guarda di nascosto la carta: mostra il numero 2. Ciò significa che gli altri giocatori devono trovare l'uva (il numero 2).

## Come giocare

L'Ispettore Naso lancia 5 dadi. **Importante:** non può scegliere quali dadi lanciare ma deve prenderne 5 a caso, dopodiché sceglie **un simbolo tra quelli che ha lanciato** che lui pensa possa dare l'indizio migliore riguardo la Carta Immagine corretta e mette il dado scelto sulla Carta Indizio con la freccia rossa.

**Molto importante:** l'Ispettore Naso non può dire nemmeno una parola! Inoltre, non può dare alcuni indizio non verbale come ad esempio girare gli occhi, usare le mani o altro. Gli altri giocatori non possono dare all'Ispettore Naso nessun consiglio su come i dadi potrebbero o non potrebbero associarsi a una particolare carta. Durante questa fase del gioco ci deve essere **assoluto silenzio** tra l'Ispettore Naso e gli altri giocatori!

Successivamente gli altri giocatori discuteranno sul significato del simbolo scelto e a quale Carta Immagine potrebbe essere riferito. Devono accordarsi su **una carta** che loro pensano sia **errata** ed eliminare quella carta dalla fila mettendola a lato; le carte restanti restano dove sono.



Timo lancia 5 dadi. Sceglie il simbolo dei palloncini e mette il dado sulla Carta Indizio. Gli altri giocatori iniziano a discutere e decidono infine di eliminare il parcometro. Fantastico, perché il parcometro non era la carta che stavano cercando!

Se i giocatori **eliminano la carta giusta** (la Carta Immagine che stavano cercando è ancora nella fila), l'Ispezzore Naso può lanciare di nuovo prendendo i quattro dadi che ha appena usato e aggiungendone uno a caso da quelli rimanenti. Dopo aver lanciato, sceglie il nuovo simbolo che lui pensa possa dare un buon indizio riguardo la Carta Immagine corretta. Ancora una volta mette il dado scelto sulla Carta Indizio con la freccia rossa.

Gli altri giocatori discutono sul significato del simbolo scelto e a quale Carta Immagine possa riferirsi. Devono di nuovo decidere **quale carta loro pensano sia errata** ed eliminarla dalla fila mettendola a lato; le carte rimanenti restano dove sono.



Timo lancia di nuovo 5 dei suoi dadi. Sceglie il simbolo del mulino a vento e mette il dado sulla Carta Indizio. Gli altri giocatori discutono tra loro e concludono di scegliere la cassettera. Fantastico! La cassettera non era la carta che stavano cercando.

➔ Il gioco continua nello stesso modo. L'Ispezzore Naso **lancia sempre 5 dadi** e ne mette uno sulla Carta Indizio; gli altri giocatori parlano tra di loro e devono **eliminare una carta** che loro pensano sia **errata**. Idealmente, dopo 4 fasi, la carta corretta

dovrebbe essere l'unica rimasta sul tavolo. Congratulazioni! La squadra ha risolto il caso ed è riuscita a eliminare quattro carte. Ogni carta eliminata vale un punto, perciò la squadra ha segnato quattro punti.



Dopo 4 indizi (Palloncini, Mulino a vento, Funghi, Coltello) è rimasta solo la carta con l'uva. La squadra ha risolto il caso e ha ottenuto 4 punti perché è riuscita a eliminare le quattro carte errate.

### Cosa succede se la squadra elimina la carta che stava cercando?

Se la squadra elimina erroneamente la carta che stava cercando il turno termina **immediatamente**. La squadra ottiene un punto per ogni carta che ha correttamente eliminato.

➔ Tutte le carte che sono state eliminate correttamente sono state messe di lato, perciò è facile contare il punteggio alla fine del gioco.

**Consiglio:** a volte nessuno dei simboli ottenuti dal lancio dei dadi sarà un buon indizio, perciò è anche importante che la squadra osservi quali simboli l'Ispezzore Naso non ha messo sulla Carta Indizio. Ad esempio, se l'Ispezzore Naso ha lanciato un salvadanaio a forma di maialino e la carta che sta cercando è di un animale, allora il salvadanaio a forma di maialino potrebbe essere un ottimo indizio, mentre se invece non è stato messo sulla Carta Indizio allora la carta che state cercando probabilmente non è di un animale.

## Il turno successivo

Tutte le carte che sono ancora al centro del tavolo vengono rimesse nella scatola. Mettete 5 nuove Carte Immagine al centro del tavolo e cominciate il secondo turno come descritto sopra. Il prossimo giocatore in senso orario diventa l'Ispezzore Naso. Il gioco termina dopo il quinto turno, dopo che tutte le carte eliminate correttamente vengono contate e i giocatori verificano quanto hanno giocato bene:

0-11 Punti: Ficcanaso

12 Punti: Cadetto

13 Punti: Poliziotto

14 Punti: Capo della Polizia

15 Punti: Investigatore

16 Punti: Agente dell'FBI

17 Punti: Decodificatore

18 Punti: Spia Internazionale

19 Punti: Genio delle Indagini

20 Punti: Master Detective