



Imparare le lingue con i gialli

Per 2–6 giocatori, da 12 anni in su



Sono disponibili cinque versioni del gioco INTERPOL ERMITTELT: per il tedesco, l'inglese, il francese, l'italiano e lo spagnolo. Le istruzioni del gioco e le trame dei gialli in queste lingue sono scaricabili dal sito hueber.de/sprachspiele oppure grubbeverlag.de/sprachspiele.

SCOPO DEL GIOCO

Parlare, capire e connettere – questo è lo scopo del gioco. Un giocatore è il sospettato, gli altri formano la squadra di investigatori. Il sospettato legge la trama di un giallo e gli investigatori cercano di scoprire i dettagli del caso con l'abilità delle loro domande e con l'aiuto delle carte per le indagini. Se gli investigatori scoprono quattro diversi dettagli, conquistando quindi quattro carte per le indagini, allora possono dimostrare la colpevolezza del sospettato e vincono il gioco. Se invece è quest'ultimo a raccogliere per primo quattro carte per le indagini, perché gli investigatori hanno fatto delle ipotesi sbagliate, allora viene scagionato e vince lui il gioco.

MATERIALE DA GIOCO

- 30 carte con le trame dei gialli
- 100 carte per le indagini
- 6 carte con le domande
- istruzioni del gioco

PREPARAZIONE

- Separare le carte con le trame e quelle con le domande e metterle da parte.
- Dividere le carte per le indagini nelle 4 categorie (Chi, Come, Dove e quando, Cosa e perché). Mescolare i singoli mazzi di ogni categoria e metterli coperti al centro del tavolo.
- Tenere a disposizione un dizionario (anche digitale) da usare durante il gioco.
- Leggere la “nota redazionale” a pag. 4 **prima di giocare per la prima volta.**

SI COMINCIA!

Un giocatore pesca una carta con la trama di un giallo e legge a voce alta **il testo sul lato anteriore**, che descrive in modo vago il caso da risolvere. Non rivela però **i dettagli del caso** che si trovano sotto il testo, perché li devono scoprire gli altri giocatori.

Mentre gli investigatori si consultano tra di loro e cercano di trovare degli indizi da quello che hanno sentito (possibilmente nella lingua che si studia), il sospettato **legge in silenzio il testo sul lato posteriore**, con i particolari. Il sospettato li deve conoscere per rispondere alle domande degli investigatori. Ora un giocatore a caso **scopre una carta per le indagini da un mazzo a scelta**. A turno, ogni giocatore fa una domanda al sospettato per scoprire se la parola sulla carta per le indagini sia effettivamente un dettaglio del caso da risolvere oppure no. Si possono fare soltanto domande sulla categoria della carta per le indagini. Se la carta riporta **due categorie**, si possono fare domande su tutte e due le categorie.

COME SI FANNO LE DOMANDE? Le domande e le risposte si devono formulare con frasi intere! Per avere un aiuto o dei suggerimenti, si possono usare in qualsiasi momento le **carte con le domande** (vedi anche la “nota redazionale” a pag. 4).

DOPO CHE OGNI GIOCATORE HA FATTO UNA DOMANDA, CI SONO TRE POSSIBILITÀ:

- 1** Se secondo gli investigatori **non si tratta di un dettaglio del caso da risolvere**, si rimette la carta nel mazzo.
- 2** Se secondo gli investigatori la parola sulla carta riguarda il caso, lo comunicano al sospettato. Se hanno ragione, conquistano la carta. Se si sbagliano, il sospettato conquista la carta.
- 3** Se gli investigatori hanno soltanto il sospetto che la parola sia uno dei dettagli del caso, mettono la carta scoperta al centro del tavolo e continuano pescando la prossima carta per le indagini. Appena le carte di una categoria al centro del tavolo sono **3**, gli investigatori devono offrire al sospettato una delle 3 carte come soluzione. Vale anche qui la regola del punto 2: **se la risposta è corretta**, gli investigatori conquistano la carta; **se è sbagliata**, la conquista il sospettato. Le altre due carte ritornano nel mazzo.

Nel caso di carte per le indagini con **due categorie**, per conquistare la carta basta indicare **una delle due parole** come soluzione. In questi casi è escluso che tutte e due le parole rappresentino dei dettagli dello stesso caso.

JOLLY In ogni categoria di carte per le indagini si trovano anche 2 jolly: “colpevole” e “investigatore”. Il jolly pescato viene tenuto, a seconda del tipo, dal sospettato o dagli investigatori. In questo caso è come se si fosse conquistata la carta. Vale non solo per la categoria indicata sul retro, ma per tutte le categorie.

Cosa succede se un investigatore fa una domanda su un dettaglio che però non è menzionato nel caso in questione (in alcune trame non sono indicati l’orario, il luogo o l’arma)? *Gli investigatori devono fare in ogni caso la domanda. Tuttavia possono poi scegliere soltanto tra le opzioni 1 o 2 citate sopra.*

Cosa succede se viene fatta una domanda per cui non c’è risposta nella trama del giallo letta? *Chi ha fatto la domanda ne può fare un’altra.*

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Chi conquista per primo 4 carte per le indagini? Quando **gli investigatori conquistano 4 carte per le indagini**, possono dimostrare la colpevolezza del sospettato e **vincono il gioco**. Se invece è **il sospettato a conquistare per primo 4 carte**, viene scagionato e **vince lui il gioco**. In ogni caso, il sospettato alla fine legge la “confessione” sul lato posteriore della sua carta e spiega che cosa è successo realmente.

NOTA REDAZIONALE

Se si gioca **in due**, l’investigatore può fare due domande per ogni carta per le indagini pescata.

Se gli investigatori lo desiderano, chi ha letto a voce alta la trama del giallo deve **ripetere** singole frasi o anche l’intero testo durante l’interrogatorio.

Le **carte con le domande** non esauriscono tutte le domande possibili. Si possono fare anche altre domande che possano risultare utili alla risoluzione del caso.

Non si possono però fare domande la cui risposta sia il dettaglio che si sta cercando!

Variante rapida: si può ridurre la durata del gioco, servendosi soltanto di una o due categorie di carte per le indagini. Oppure si possono usare tutte le carte per le indagini, ma per vincere si devono scoprire soltanto due dettagli del caso.

© 2016 Grubbe Media GmbH | grubbeverlag.de