



150 sfide
ALLENAMENTE

LUDI ☺

ACTIVE MINDS

Età: 10-99

Giocatori: 1+

Durata: 45 minuti

Testi di:

Daniela Alvisi

Contenuto: 50 carte con 150 sfide; Regolamento

Il mazzo è composto da 50 carte, che propongono ciascuna 3 sfide allenamente, presentate sotto forma di problemi, enigmi, calcoli, prove creative e di abilità, per un totale di 150 sfide.

Sfida

Con 2 o più giocatori

Ciascun giocatore prende una penna o una matita e uno o più fogli di carta per prendere appunti. In cima a ogni carta è indicata l'abilità stimolata (attenzione, memoria, logica, pensiero creativo, calcoli, linguaggio) e ognuna delle 3 sfide è contrassegnata da un colore (rosso, blu, verde).

All'inizio della partita i giocatori scelgono il colore delle sfide che dovranno sostenere, per esempio il rosso (in ogni carta, cioè, giocheranno solo le sfide di colore rosso). ***La prima volta si consiglia di non mischiare il mazzo*** e di giocare le carte rispettando l'ordine in cui sono state confezionate.

Svolgimento

Si mette il mazzo sul tavolo, visibile a tutti. Quindi, a partire dalla prima carta, i giocatori leggono in modo autonomo e in silenzio il testo della sfida del colore scelto. Nel corso della sfida, ogni giocatore può prendere appunti sul proprio foglio di carta per aiutarsi nel ragionamento o nel processo mentale richiesto.

Il primo giocatore che trova una soluzione valida, la pronuncia

ad alta voce e, subito dopo, gira la carta per verificare la soluzione (senza farla vedere agli altri). Se la soluzione è valida o rispetta i vincoli della sfida, il giocatore conquista la carta e si procede con un'altra manche, leggendo la sfida rossa della carta successiva; altrimenti esce dal turno e gli altri possono continuare a giocare.

Alcune sfide prevedono prove creative con più soluzioni possibili, riposte libere o prove in cui bisogna, ad esempio, pronunciare una sequenza di lettere, numeri o parole in un ordine prestabilito. In questi casi, il primo che esegue la prova in modo corretto (rispettando cioè i vincoli della sfida) conquista la carta, altrimenti esce dal turno e gli altri possono tentare a loro volta di vincere la sfida.

La partita va avanti fino a che non sono state giocate carte di tutte le abilità almeno una volta. Vince chi ha conquistato più carte. In caso di parità si procede con uno spareggio.

Partite successive

Quando dovrete riporre il gioco, create un mazzetto di tutte le carte già usate e mettetelo capovolto sopra la carta non ancora vista. In questo modo, all'inizio della partita successiva, potrete togliere facilmente le carte già giocate.

Una volta terminato il mazzo, potrete riutilizzare le carte, giocando le sfide degli altri colori e alternando, possibilmente, le abilità.

Si può giocare anche da soli.



**Carta d'esempio,
non presente
nel mazzo.**

Ludic Pocket

Scopri tutti gli altri titoli
del catalogo!



PAROLIERI

150 sfide per giocolieri di parole

Età: 12-99 anni

Giocatori: 1+

Durata: 45'

Contenuto: 50 carte con 150 enigmi;
Regolamento

Skills: Linguaggio; Problem solving;
Creatività

FATTI & FATTACCI

La sfida dei casi più famosi e clamorosi!

Età: 12-99 anni

Giocatori: 2+

Durata: 45'

Contenuto: 50 carte con 150 domande e retroscena; Regolamento

Skills: Cultura generale; Intuito; Logica



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



IDENTIKIT

Il gioco degli indizi per eccellenza!

Età: 12-99 anni

Giocatori: 2+

Durata: 45'

Contenuto: 50 carte con 100 identikit; Regolamento

Skills: Cultura generale; Intuito; Logica



STIMANIA

Il gioco delle stime

Età: 10-99 anni

Giocatori: 2+

Durata: 45'

Contenuto: 50 carte con 250 sfide; Regolamento

Skills: Cultura generale; Intuito; Logica





Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT51111 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy