

Active Minds Forever



LOGIX

***Carte-sfida riutilizzabili
per il potenziamento
cognitivo***

LUDIC

LOGIX

Età: 10-99

Giocatori: 1+

Durata: 45 minuti

Testi di: *Beniamino Sidoti*

Contenuto: 50 carte

con enigmi e soluzioni;

1 pennarello

cancellabile

La confezione contiene 50 carte speciali con giochi di logica, calcoli, matematica curiosa, che si possono risolvere con il pennarello cancellabile. Le carte, pertanto, possono essere riutilizzate da altri giocatori in momenti diversi.

A tal proposito, al termine di una sessione di gioco, si consiglia di pulirle con un panno o un tovagliolo leggermente umido. Gli enigmi proposti sono classificati in tre livelli di difficoltà: **facili** (verdi), **medi** (blu), **difficili** (rossi).

Sul retro di ogni carta è riportata la soluzione.

Come si gioca

Modalità solitario

Prendi le prime 5 carte (facili) e prova a risolvere il maggior numero di enigmi in un certo tempo (ad esempio, 10 minuti). Se vi bloccate su un quesito per molto tempo, consigliamo di metterlo da parte e passare al prossimo. Finita la sessione, potete mettervi alla prova con un altro gruppo di carte, cercando di migliorare la vostra prestazione.

Provate anche con le carte di difficoltà “media” e con le carte “difficili”.

Modalità sfida (da 2 o più giocatori)

Ogni giocatore prende carta e penna/matita per prendere appunti durante le sfide. Prendete 5 carte (a partire dalle prime del mazzo) e mettetele sul tavolo impilate con il primo enigma rivolto verso l'alto, visibile a tutti. Tenete il pennarello cancellabile accanto alle carte, e a portata di mano di tutti. A cominciare dal primo enigma, tutti i giocatori leggono in silenzio il testo della sfida. Il primo che ritiene di aver trovato la soluzione, prenota la sua risposta prendendo il pennarello prima degli altri. Quindi scrive la soluzione sulla carta con il pennarello e la gira segretamente per verificare il risultato. Se ha indovinato, guadagna la carta e si prosegue la partita leggendo la carta successiva. Se ha sbagliato, cancella la soluzione e rimette la carta al centro del tavolo in modo che gli altri possano continuare a giocare. Vince la partita chi, al termine della serie, ha guadagnato più carte.

Trova il percorso col valore più alto

Scegliere una via che, dopo aver fatto una volta tutte le caselle, ripartisce nel punto di inizio. È possibile passare due volte sulla stessa casella. Usare il pennarello per tenere i conti.

4	5	5
+3	+4	-2
+1	-4	+6

Equazione con simboli

Ogni simbolo rappresenta il posto di una carta. Trova i valori giusti.

$$\heartsuit + \spadesuit + \heartsuit \clubsuit = \clubsuit \clubsuit$$
$$\heartsuit = \clubsuit \clubsuit$$
$$\diamondsuit = \text{ } \text{ }$$
$$\clubsuit = \text{ } \text{ }$$

Quadrato magico 3x3

Insediati tutti i numeri da 1 a 9 in modo che ogni riga, colonna o diagonale conti 15.

2		
		1
2	3	



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT62753 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy