

FAMILY CARD
GAMES



**4 GIOCHI DI MEMORIA,
PRONTEZZA E CREATIVITÀ**

LUDI ☺

FIABETTO

Età: 6-99

Giocatori: 2+

Durata: 45 minuti

Testi: *Dave De Vega, Giulia Mucciconi*

Contenuto: un mazzo
di 50 carte

Il gioco, ispirato alle fiabe classiche, è composto da 50 carte illustrate che raffigurano dieci personaggi in quattro diverse posture: Cappuccetto Rosso, Biancaneve, Cenerentola, Il Gatto con gli stivali, Pollicino, Pinocchio, La Sirenetta, Peter Pan, Mowgli e Aladino. Alle 40 carte-personaggio si aggiungono 5 carte-cattivo (il lupo, la strega, l'orco, Capitan Uncino e Lucignolo) e 5 carte-jolly. Le carte sono pensate per sviluppare l'intelligenza personale, la memoria e la creatività con quattro modalità di gioco diverse e divertenti.

QUARTETTO

Si gioca da 2 a 6 giocatori. Si gioca con 48 carte (eliminare dal mazzo una carta jolly e una carta cattivo). L'obiettivo del gioco è formare i 12 quartetti, tutti di colore diverso: 10 quartetti personaggio, un quartetto con i cattivi e un quartetto con i jolly. Una volta mischiato il mazzo, si distribuiscono 5 carte a ogni giocatore. Le restanti vanno coperte, a mazzetto, al centro del tavolo. A turno e in senso orario, ognuno domanda una carta a un giocatore a sua scelta. Può chiedere qualsiasi carta, a patto che ne abbia già in mano una dello stesso personaggio. Se l'avversario possiede la carta deve cederla e il giocatore di turno può chiederne un'altra allo stesso giocatore o a un altro, altrimenti pesca dal mazzo e passa il turno. Quando un giocatore completa un quartetto, scopre le carte sul tavolo e le mette da parte per il conteggio finale dei punti. Si continua finché tutti i quartetti non sono stati ricomposti. Vince chi ne ha realizzati di più.

Nota: Il jolly può essere utilizzato sia per completare un quartetto in mancanza di un personaggio (con la possibilità di riprenderlo in mano qualora uno qualsiasi dei giocatori avesse la carta mancante), sia per formare un quartetto di soli jolly.

OMINO NERO

Si gioca da 2 a 6 giocatori. Si utilizzano 40 carte personaggio e una carta cattivo qualsiasi. Si distribuiscono tutte le carte tra i giocatori. Non è rilevante se alla fine qualcuno avrà una carta in più. Prima di iniziare il gioco, ogni giocatore scarta dalla sua mano coppie dello stesso personaggio. A turno, i giocatori pescano una carta dal giocatore alla propria sinistra. Se la carta pescata raffigura lo stesso personaggio di una carta che ha già in mano, le scarta entrambe, altrimenti tiene la carta e passa il turno. Chi finisce le carte, vince ed esce dal gioco. Perde chi resta con la sola carta cattivo in mano.

TAPPO

Si gioca da 2 a 9 giocatori. Si seleziona un set completo di 4 carte personaggio per ogni giocatore. Si mischiano tutte le carte e si distribuiscono in numero uguale a tutti i giocatori. Le carte jolly e le carte cattivo fungono da "tappo", se ne scelgono tante quante sono i giocatori meno una (ad esempio con 4 giocatori si sceglieranno 3 carte tappo) e si sistemano al centro del tavolo. Lo scopo del gioco è quello di avere in mano quattro carte dello stesso personaggio. Al via del mazziera, i giocatori, contemporaneamente, scelgono una carta di cui non hanno bisogno e la passano al giocatore alla propria sinistra, ricevendone una dal giocatore alla propria destra. Si continua così finché il giocatore che si trova in mano quattro carte uguali grida "Tappo!". A questo segnale, tutti i giocatori prendono il più velocemente possibile una carta tappo dal centro del tavolo. Il più lento resterà senza carta e perderà la partita. Le carte del giocatore che ha perso vengono rimescolate con quelle rimaste e distribuite di nuovo ai giocatori rimanenti. Il gioco prosegue con le stesse regole.

INVENTASTORIE

Si gioca in 1 o più giocatori. Lo scopo del gioco è raccontare storie originali facendo entrare in scena personaggi a sorpresa e inventando una trama divertente in modo collaborativo. In questa modalità, si scelgono un personaggio con le quattro posture (ad esempio Cappuccetto Rosso), un cattivo, un personaggio di un'altra storia e un jolly. Le carte vengono mischiate e scoperte sul tavolo. Il giocatore più giovane di età inizia la storia e si prosegue in senso orario. Il jolly può essere utilizzato per introdurre nella storia un personaggio o un oggetto magico. Qualora si avesse bisogno di una carta per portare avanti la storia, può essere pescata dal mazzo.



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT58813 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy