

PAROLE LIERI

150 SFIDE
PER **GIOCOLIERI** DI PAROLE

LUDI 

PAROLIERI

Età: 12-99

Giocatori: 1+

Durata: 45 minuti

Testi di:

Dario Massa




Contenuto: 50 carte con 150
enigmi; Regolamento

Sfida

Con 2 o più giocatori

Ogni giocatore prende un foglio di carta e una penna/matita, per appuntarsi le soluzioni. Scegliete una difficoltà all'inizio della partita. Ogni carta propone un tipo di enigma e ha su di essa tre quesiti, di difficoltà crescente, contrassegnati da tre colori. I giocatori dovranno leggere e cercare di risolvere soltanto i quesiti della difficoltà scelta a inizio partita.

Le difficoltà sono:

-  semplice, adatta alle prime partite o ai bambini;
-  impegnativa, adatta a chi ha già fatto un po' di partite e ha preso dimestichezza coi giochi;
-  difficile, adatta a solutori di enigmi esperti o a chi non ha paura di dover pensare a lungo.

Svolgimento

Si mette il mazzo sul tavolo visibile a tutti, **senza mescolare le carte**. Durante la prima partita, infatti, e finché non avrete visto tutte le carte, consigliamo di risolverle nell'ordine in cui sono state confezionate.

A partire dalla carta in cima al mazzo, i giocatori leggono in modo autonomo e in silenzio il testo della sfida del colore scelto. Mentre l'enigma è in corso tutti possono scrivere ciò che

vogliono, per ragionare, sui loro fogli personali. Non appena un giocatore ritiene di aver trovato la soluzione, la dichiara agli altri, gira la carta e, segretamente, verifica l'enigma.

Si possono verificare due casi:

- se la sua soluzione era corretta, la mostra anche agli altri giocatori e prende la carta come premio;
- se la sua soluzione era errata, rimette la carta coperta e gli altri continueranno a giocare. Il giocatore che ha tentato la risoluzione è fuori dal gioco per questa manche.

Alcuni enigmi ammettono più soluzioni. In questi casi sul retro della carta c'è la scritta "esempi" e le soluzioni saranno considerate esatte finché rispettano i vincoli dell'enigma. Il giocatore che guadagna per primo tre carte vince la partita.



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

Quando dovrete riporre il gioco, create un mazzetto di tutte le carte già usate (mantenendo l'ordine iniziale) e mettetelo capovolto sopra la carta non ancora vista. In questo modo potrete togliere facilmente le carte giocate all'inizio della partita successiva. Quando avrete visto tutto il mazzo, potrete sempre giocare a difficoltà maggiori.

Si può giocare da soli, come passatempo, provando a risolvere gli enigmi e verificando le soluzioni.

Ludic Pocket

Scopri tutti gli altri titoli
del catalogo!



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

ACTIVE MINDS

150 sfide allenamento

Età: 10-99 anni

Giocatori: 1+

Durata: 45'

Contenuto: 50 carte con 150 sfide;
Regolamento

Skills: Logica e calcoli; Attenzione;
Memoria; Linguaggio; Creatività



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. IT51135 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy