



IL GIOCO DELLE **STIME**

LUDI 

STIMANIA

Età: 10-99

Giocatori: 2+

Durata: 45 minuti

Testi di:

Elena Gatti

Contenuto: 50 carte con 250 sfide; Regolamento

Il mazzo è composto da 50 carte su cui sono riportate domande con batterie di cinque quiz-sfida. Le domande riguardano la stima di misure di altezza, lunghezza, larghezza, peso, ecc., di luoghi famosi, animali, oggetti particolari. Sul retro di ciascuna carta ci sono le misure esatte, corredate da curiosità. In ogni domanda può essere inserito un suggerimento sull'ordine di grandezza della dimensione richiesta.

Svolgimento

Con 2 o più giocatori

Ciascun giocatore prende una penna e uno o più fogli di carta per annotare le risposte e segnare i punteggi. All'inizio della partita i giocatori scelgono il colore del quiz-sfida a cui dovranno rispondere. Per tutto il mazzo, cioè, i giocatori dovranno provare a stimare, ad esempio, solo le misure degli elementi indicati dal colore rosso. A cominciare dalla prima carta del mazzo, a turno, un giocatore legge ad alta voce la domanda e l'elemento della sfida del colore scelto. Poi mette la carta sul tavolo, col dorso coperto.

In un tempo di 30 secondi (o più o meno a scelta) tutti i giocatori (compreso il lettore) provano a stimare la misura richiesta e scrivono, segretamente, sul proprio foglietto, la loro stima. Finito il tempo, il lettore gira la carta e confronta le stime

con la misura riportata sul retro.

Il giocatore che si è avvicinato di più alla misura esatta vince la manche e guadagna 1 punto-vittoria. Se un giocatore fornisce la misura esatta guadagna 3 punti. Nel caso la misura sia espressa con un intervallo di valori (ad esempio 2-3 cm), vengono considerate esatte le risposte che indicano tutti i valori dell'intervallo, compresi quelli intermedi. In caso di parità i giocatori guadagnano 1 punto-vittoria ciascuno.

Quindi si gioca un'altra manche e un altro giocatore legge la sfida-quiz del colore scelto della carta successiva (la carta usata si mette da parte). Vince la partita chi ha guadagnato più punti dopo che tutti avranno letto una sfida almeno una o due volte (tre volte se si gioca in 2 o in 3). In caso di parità si procede con uno spareggio.

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 di una nuova partita, potrete togliere facilmente le carte già giocate. Una volta terminato il mazzo, si possono riutilizzare le carte (anche rimescolate), giocando con le sfide degli altri colori.

GIOCATORE 1: 20 metri

GIOCATORE 2: 30 metri

**GIOCATORE 3: 40 metri
(vincitore)**

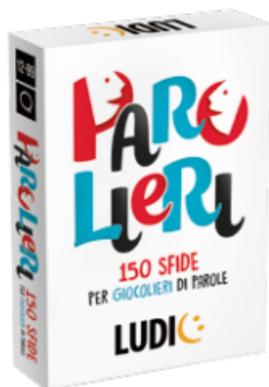
GIOCATORE 4: 55 metri

**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



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!

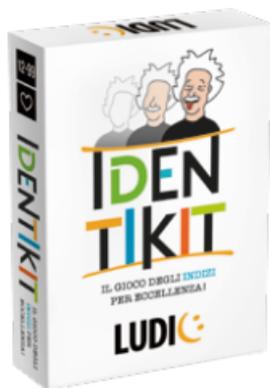
Età: 12-99 anni

Giocatori: 2+

Durata: 45'

Contenuto: 50 carte con 100 identikit;
Regolamento

Skills: Cultura generale; Intuito; Logica





Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT51142 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy