



Il gioco dei casi più
FAMOSI e **CLAMOROSI**

LUDI ☺

FATTI & FATTACCI

Età: 12-99

Giocatori: 2+

Durata: 45 minuti

Testi di:

Elena Gatti

Contenuto: 50 carte con 150

domande e retroscena;

Regolamento

Ciascuna carta è dedicata a un caso famoso, raccontato sotto forma di quiz con tre possibili risposte (rossa, blu, verde), di cui una sola è esatta. Sul retro delle carte sono riportati la risposta esatta al quesito e altri due retroscena del caso presentati sotto forma di domande aperte e risposte.

Prima di iniziare, ogni giocatore prende un foglio di carta e una penna (o una matita) per segnare i punteggi.

Sfida

In 3 o più giocatori

Un giocatore fa da lettore, prende una carta dal mazzo e legge la domanda e le tre alternative di risposta agli altri giocatori, indicando il colore corrispondente: rossa, blu, verde. Quindi tiene la carta con il retro rivolto verso di sé.

Il primo giocatore che ritiene di sapere qual è la risposta esatta, dichiara il colore corrispondente:

- se la risposta è esatta guadagna 3 punti;
- se è sbagliata esce dal gioco e gli altri possono provare a dare la risposta esatta tra le due alternative rimaste: chi ci riesce guadagna 1 punto.

Una volta individuata la risposta esatta, si gioca la rivincita rispondendo alle domande sugli altri approfondimenti presenti sul retro (indicate da un quadratino). Il lettore legge una

domanda alla volta e valuta le risposte degli altri giocatori, dando, se necessario, suggerimenti. I giocatori dichiarano le loro risposte ad alta voce, avendo un massimo di 3 tentativi per domanda, ed il primo giocatore a fornire una risposta ritenuta corretta o plausibile dal lettore guadagna 3 punti.

Se la domanda invece richiede la stima di un dato esatto, tutti scrivono contemporaneamente la loro risposta sul foglio di carta. Chi fornisce il dato esatto guadagna 3 punti, chi ci si avvicina di più guadagna 1 punto, ed in caso di parità sono entrambi i giocatori a guadagnare punti. Terminata la manche, a fare da lettore sarà il giocatore successivo al primo in senso orario e si gioca allo stesso modo. Vince chi ha totalizzato più punti dopo che tutti hanno ricoperto il ruolo di lettore per due volte. In caso di parità si procede con uno spareggio.

Carta d'esempio, non presente nel mazzo.

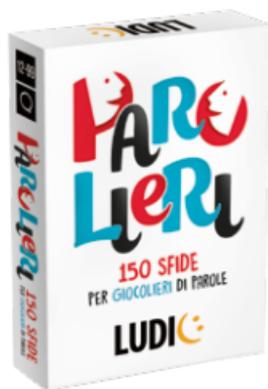


In 2 giocatori

Vince chi guadagna più punti dopo che entrambi hanno ricoperto il ruolo di lettore tre volte. Nella prima parte della sfida il giocatore che risponde ha due tentativi e il punteggio decresce come nella modalità normale. Nella rivincita le risposte alle domande aperte vengono valutate dal lettore di turno. Quelle che prevedono una stima sono valide con un margine di errore del 20% (ad esempio: se la risposta è pari a 100, la stima valida è compresa tra 80 e 120).

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

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. IT51159 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy