



**SFIDE DI PENSIERO**  
**VERTICALE E LATERALE**

**LUDI** ☺

# ENIGMI & TRABOCCHETTI

**Età:** 10-99

**Giocatori:** 1+

**Durata:** 45 minuti

**Testi di:** *Dario Massa*

**Contenuto:** 50 carte

con enigmi e soluzioni

Il mazzo è composto da 50 carte che propongono ciascuna una sfida di logica o di pensiero laterale (trabocchetti). Ogni sfida ha un titolo, evidenziato da un colore diverso e ogni colore corrisponde a un livello di difficoltà: verde (facile); azzurro (medio); rosso (difficile). Le soluzioni di ciascuna sfida sono riportate sul retro di ogni carta. Sul retro è indicato anche se il tipo di quesito contiene un trabocchetto: tali sfide si devono risolvere appunto con un «salto laterale», ossia non vanno affrontate di petto ma bisogna aggirarle osservando i problemi proposti da un'altra prospettiva. A ciascun livello di difficoltà delle sfide corrisponde un determinato punteggio (vedi oltre). All'inizio di una partita i giocatori decidono quante sfide intendono sostenere. Si consiglia di non sostenere più di 5 sfide in una partita e di **non mescolare il mazzo di carte**. Ciascun giocatore prende una penna e un foglio di carta per prendere appunti.

## Svolgimento

Si mette il mazzo sul tavolo, visibile a tutti. Quindi, a partire dalla prima carta, i giocatori leggono in modo autonomo e in silenzio il testo della sfida. Nel corso della sfida ogni giocatore può prendere appunti sul proprio foglio per aiutarsi nel ragionamento. Il primo giocatore che trova una

soluzione valida, la pronuncia ad alta voce e, subito dopo, gira la carta per verificare la soluzione (senza farla vedere agli altri). Se la soluzione è valida, il giocatore conquista la carta e si procede leggendo la sfida successiva; altrimenti esce dal turno e gli altri possono continuare a giocare. La partita va avanti fino a che non sono state giocate tutte le carte stabilite a inizio partita.

## Fine partita e punteggi

Al termine della partita si contano i punti corrispondenti alle carte conquistate. Le carte verdi valgono 1 punto; quelle azzurre 2 punti; le carte rosse valgono 3 punti. Qualora si trattasse di un trabocchetto bisogna aggiungere un punto al valore della carta. Vince chi ha conquistato più punti. In caso di parità si procede con uno spareggio.



# Ludic Cards

Scopri tutti gli altri titoli  
del catalogo!

## GIOCOLIERI DI PAROLE

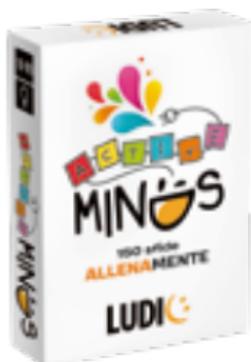
150 enigmi e giochi linguistici

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

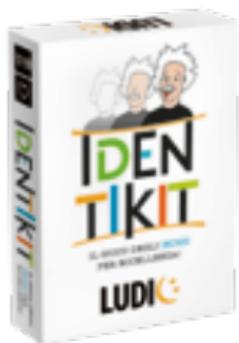
**Il gioco degli indizi per eccellenza!**

**Età** | 12-99 anni

**Giocatori** | 2+ **Durata** | 45'

**Contenuto** | 50 carte con 100 identikit; Regolamento

**Skills** | Cultura generale; Intuito;  
Logica



## LOGICAMENTE

**150 sfide di logica e problem solving**

**Età** | 10-99 anni

**Giocatori** | 1+

**Durata** | 45'

**Contenuto** | 50 carte con 150 sfide;  
Regolamento

**Skills** | Logica; Calcoli; Prontezza





Watch   
the video!

**LUDIC** 

[www.ludicfamily.com](http://www.ludicfamily.com)

Ref. IT60858 - LUDIC™ is a trademark of Headu  
© Headu s.r.l. Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy