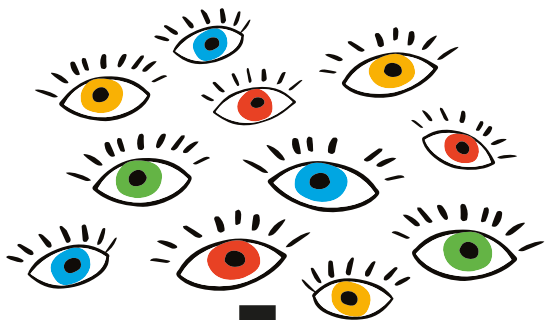




COLPO **D'OCCHIO**

PIÙ DI 10 GIOCHI DI
ATTENZIONE E OSSERVAZIONE!

LUDI

COLPO D'OCCHIO

Età: 6-99
Giocatori: 2+
Durata: 45 minuti
Autore: *Frankese*

Contenuto: 48 carte soggetti;
1 carta legenda; 1 carta
memoria

Un mazzo di carte e più di dieci giochi di attenzione e concentrazione per far giocare insieme grandi e piccoli. Il mazzo è formato da 48 carte dei soggetti, una carta memoria e una carta legenda. Le carte dei soggetti contengono sul retro alcuni simboli: la macrocategoria, la categoria, le lettere dell'alfabeto e il colore di fondo.



Questi simboli servono alternativamente nelle varie modalità di gioco. La carta legenda è utile come riferimento per i giocatori. Si gioca essenzialmente in tre modalità: **Giochi ad Una Carta**, **Giochi Square** e **Gioco di Memoria**.

Giochi ad Una Carta

Si dispone il mazzo coperto al centro del tavolo in modo da non far vedere i soggetti e si gira una carta. I concorrenti devono concentrarsi sulla carta scoperta con la modalità di gioco indicata dalla carta coperta in cima al mazzo. Chi vince conquista la carta scoperta, chi sbaglia perde una delle sue carte già conquistate o resta fermo un turno (qualora non le avesse). Il gioco prosegue allo stesso modo fino alla fine del mazzo: vince la partita chi ha conquistato più carte.

Di seguito sono elencate le varie modalità che si possono svolgere a difficoltà progressiva.

Category Fast. Il primo concorrente che indica sulla carta scoperta un soggetto che appartiene alla categoria illustrata nella carta coperta in cima al mazzo guadagna la carta scoperta.

Category Full. Si gioca come nella modalità Fast ma, in questo caso, vince chi trova i due soggetti che appartengono alla categoria indicata dalla carta in cima al mazzo.

Colors. Ciascun concorrente deve trovare il maggior numero di soggetti, che contengono il colore o il tono di colore, corrispondente al colore della carta in cima al mazzo. Chi per primo ritiene di averne osservati abbastanza dichiara il numero di soggetti trovati e, a questo punto, gli altri giocatori hanno cinque secondi per trovarne di più. Chi dichiara il numero più alto e indica più soggetti, vince la carta scoperta.

Letters. Il primo giocatore che indica sulla carta un soggetto la cui parola contiene una delle quattro lettere, indicate nella carta coperta in cima al mazzo, vince la carta scoperta.

Jolly. A turno, prima di girare la carta, uno dei concorrenti dichiara a suo piacimento la qualità da trovare (ad esempio: lungo, alto, grosso, piccolo, selvaggio, pesante, etc.). Vince la carta scoperta chi, per primo, indica un soggetto corrispondente alla qualità dichiarata.

Giochi Square

Si dispone il mazzo coperto al centro del tavolo. Si scoprono sei carte e si mettono in modo da formare un quadrato. Si gioca con la modalità indicata dalla carta coperta in cima al mazzo. Chi vince conquista una delle carte scoperte a sua scelta, chi sbaglia perde una delle sue carte già conquistate o resta fermo un turno. Ad ogni manche la carta conquistata va sostituita con una nuova presa in cima al mazzo. Vince la partita chi, esaurito il mazzo, ha conquistato più carte.

Di seguito le varie modalità di gioco Square, indicate per difficoltà progressiva.

Macrocategory. Il primo concorrente che ritiene di aver trovato abbastanza soggetti appartenenti alla macrocategoria indicata dalla carta in cima al mazzo dichiara il numero di soggetti trovati e a questo punto gli altri concorrenti hanno dieci secondi per affermare un numero più alto. Chi dichiara e poi indica più soggetti, vince la carta scoperta.

Category Square. Il primo giocatore che ritiene di aver trovato abbastanza soggetti appartenenti alla categoria, indicata dalla carta in cima al mazzo, dichiara il numero di soggetti trovati e a questo punto gli altri concorrenti hanno dieci secondi per trovarne di più. Chi dichiara il numero più alto e indica più soggetti, vince la carta scoperta.

Colors Square. Si gioca allo stesso modo di Colors ad una carta ma con sei carte.

Letters Square. Il primo giocatore che trova sulle carte scoperte quattro soggetti le cui parole contengono rispettivamente le quattro lettere indicate dalla carta coperta in cima al mazzo dichiara "Full Letters", quindi indica i soggetti trovati e vince la carta.

Duplicate. Il primo che trova due soggetti identici conquista una carta a sua scelta tra quelle scoperte.

Gioco di Memoria

Per questo gioco occorre tenere a portata di mano anche la carta memoria. Si dispone il mazzo delle carte dei soggetti coperto al centro del tavolo. A turno, un concorrente alla volta scopre una carta, la osserva per dieci secondi e poi la copre con la carta memoria. A questo punto, deve pronunciare il nome di sei soggetti appena osservati (o più, o meno, a scelta dei concorrenti in base al grado di difficoltà che si vuol dare alla gara) e se ci riesce conquista la carta. Il gioco prosegue fino alla fine del mazzo: vince la gara chi ha conquistato più carte.

Ludic Cards

Scopri tutti gli altri titoli del catalogo!

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



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

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



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. IT61909 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy