

ANAGRAMMI SINONIMI & CONTRARI

250 ENIGMI

e giochi di parole

LUDI 

ANAGRAMMI SINONIMI & CONTRARI

Età: 10-99

Giocatori: 1+

Durata: 45 minuti

Autore: *Franco Sardo*

Contenuto: 50 carte con
250 enigmi e soluzioni

La scatola contiene 50 carte, con 250 enigmi. Le carte sono divise in 5 colori in base alla difficoltà (Verde, Blu, Giallo, Rosso e Viola) e ognuna offre quattro enigmi base e uno speciale. Gli enigmi base sono composti da un tris di parole con un **sinonimo**, un **contrario** e un **anagramma** della soluzione. Gli enigmi speciali hanno due soluzioni, una anagramma dell'altra, e di entrambe si danno un contrario (C) o un sinonimo (S). Le soluzioni sono sul retro delle carte.



**N.B. Sulle carte i sinonimi e i contrari non compaiono sempre nello stesso ordine*

Preparazione

In 2 o più giocatori. Date a ogni giocatore una penna/matita e un supporto per scrivere. Prendete le prime 5 carte dal mazzo, una per colore: queste saranno le carte della vostra partita. Se volete, dotatevi di un timer da 5 minuti.

Svolgimento

Una partita dura cinque round a difficoltà crescente. Iniziate con la carta Verde, poi la Blu, ecc. Mettete la carta al centro del tavolo, visibile a tutti. Si dovranno risolvere più enigmi possibili, scrivendo le soluzioni sul foglio. Quando un giocatore ha trovato tutte le soluzioni, o allo scadere del timer, il round termina. La carta viene girata, si verificano le soluzioni e si assegnano i punti secondo questi criteri:

Ogni enigma base Verde risolto vale 1 punto; Blu 2 punti; Giallo 3 punti; Rosso 4 punti; Viola 5 punti. L'enigma speciale vale punti doppi rispetto a quello base. Gli enigmi sbagliati danno punti negativi, gli irrisolti valgono 0 (zero) punti.

Segnatevi il punteggio e ricominciate col secondo round. Dopo cinque round, chi ha più punti vince e in caso di parità la vittoria è condivisa.

Varianti di gioco

Provate a giocare **a squadre**, dando un foglio a squadra o sommando insieme i punti dei giocatori. Potete anche giocare **da soli**, sfidandovi a migliorare il vostro punteggio in diverse partite. Oppure si può in modalità **party game** in tanti: a turno un giocatore legge uno degli enigmi e ripone la carta; il primo che indovina fa il punto, riprende la carta e e legge agli altri l'enigma successivo. E quando il mazzo finisce? Giocate con le soluzioni sul retro e per ogni parola scrivete più sinonimi, contrari e anagrammi possibili. Assegnatevi 1 punto per ogni sinonimo e contrario trovato e 2 per ogni anagramma.



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT62739 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy