

PREPARAZIONE

Il mazzo comprende 108 carte con prove e sfide di memoria, attenzione, osservazione, logica spaziale, linguaggio. Le carte sono raggruppate in 9 colori e ognuno corrisponde a un tipo di sfida differente.

Prima di iniziare, si tolgono dal mazzo le 12 *carte anagrammi* (viola) e si mettono sul tavolo a portata di mano. Quindi si mescola il mazzo delle rimanenti *carte-sfida* e si mette al centro del tavolo con il nome delle sfide rivolto verso l'alto.

SVOLGIMENTO

Il giocatore più giovane comincia la partita e gira sul tavolo la prima *carta-sfida* in cima al mazzo. Tutti i concorrenti osservano la sfida proposta dalla carta e provano a trovare la soluzione, secondo le modalità descritte nel paragrafo *Istruzioni per le sfide*.

Il giocatore che pronuncia la risposta corretta conquista la carta. Se ha sbagliato, perde una delle carte guadagnate o salta il turno successivo se non ne possiede. Quindi il giocatore successivo in senso orario gira una nuova carta sul tavolo e si prosegue con un'altra sfida. Vince chi ha conquistato più carte dopo che tutti i giocatori hanno girato una *carta-sfida* due volte (o quattro volte, se si gioca in 2). In caso di parità si procede con la *sfida anagramma* (*vedi paragrafo corrispondente*).

Ref. IT64030 - LUDIC™ is a trademark of Headu

© Headu s.r.l. - Via Giorgione n. 22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy

ISTRUZIONI PER LE SFIDE

Il giocatore che ritiene di aver trovato la risposta corretta, copre la carta con la mano e, tenendola coperta, deve:

Memoria

Elencare tutti gli elementi presenti sulla carta.

Qual è il doppio?

Pronunciare il nome del soggetto ripetuto due volte sulla carta.

Qual è scritto nella sua forma?

Pronunciare il nome scritto sulla carta nella sua forma corretta.

Qual è scritto nel suo colore?

Pronunciare il nome scritto sulla carta nel suo colore corretto.

Qual è il più numeroso?

Pronunciare il nome dell'elemento più numeroso presente sulla carta.

Labirinto

Pronunciare la lettera corrispondente al percorso esatto riportato sulla carta.

Puzzle

Pronunciare la lettera corrispondente al pezzo che completa il puzzle correttamente.

Trova la parola

Pronunciare una parola valida che contenga almeno 3 delle lettere presenti sulla carta.

Es. Carta: S, L, M, G, O; Parola: MAGO

SFIDA ANAGRAMMA

Ciascun giocatore prende carta e penna. Si mescola il mazzo delle *carte anagramma* e si girano 2 carte a piacere sul tavolo. In 30 secondi, gli sfidanti devono scrivere il maggior numero di parole di almeno 3 lettere che riescono a formare con le lettere a disposizione sulle due carte (una lettera può essere usata per comporre più parole, ma non può essere ripetuta nella stessa parola a meno che non compaia più volte sulle carte girate). Vince chi ne scrive di più. In caso di pareggio vince chi ha scritto la parola più lunga.