

DISCOVERY BOX. PIRAMIDE OTTICA

Età: 10-99

Giocatori: 1+

Durata: 45 minuti

Autori: *Dave De Vega,*

Daniela Alvisi, Ben Garcia

Contenuto: 1 piramide

ottica; 24 carte enigma;

24 carte challenge

Discovery Box è la prima serie pensata per trasformare la curiosità in vere sfide, con sé stessi e con gli amici. Non un semplice gioco, né un kit educativo, ma un'esperienza attiva e dinamica che combina oggetti interessanti con un gioco di carte dedicato, per coinvolgere ragazzi e adulti, dai 10 ai 99 anni, in divertenti prove di abilità e conoscenza.

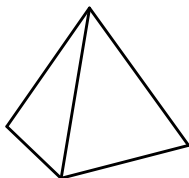
La piramide ottica

Nella confezione è inclusa una *piramide ottica*, un oggetto affascinante che permette di esplorare il comportamento della luce attraverso i giochi e le challenge proposti nelle maxi cards.

La piramide è realizzata in un particolare vetro trasparente che, grazie alla sua forma e alle sue proprietà, è in grado di deviare e scomporre la luce bianca nei suoi diversi colori, creando arcobaleni e sorprendenti effetti luminosi.

La piramide è anche un oggetto elegante e decorativo, bello da mostrare agli amici, per stupirli con giochi di osservazione ottica davvero speciali!

Poiché è di vetro, la piramide va maneggiata con cura, facendo particolare attenzione alla punta ed evitando urti o cadute, che potrebbero danneggiarla.



Controllare lo stato del prodotto prima di consegnarlo ai bambini. Smaltire immediatamente il prodotto, la parte o il componente se risulta danneggiato o rotto.

Conservare l'imballaggio per future consultazioni.

Non dare questo prodotto a bambini di età inferiore a quella indicata.

Non modificare il prodotto e utilizzare esclusivamente gli accessori forniti.

Leggere e seguire scrupolosamente le istruzioni.

ATTENZIONE! Gli angoli della piramide di vetro sono appuntiti.

Maneggiare con cura.

Si raccomanda la supervisione di un adulto.

Non posizionare la piramide di vetro sul pavimento. Deve essere riordinata e riposta correttamente.

ATTENZIONE! Pericolo di danni agli occhi. L'osservazione del sole può causare danni permanenti alla vista. Non guardare direttamente fonti di luce intensa, come il sole.

AVVERTENZA: Rischio di incendio. Non collocare il prodotto vicino a finestre o esposto alla luce diretta del sole.

ATTENZIONE! Gli angoli della piramide di vetro sono appuntiti.

Maneggiare con cura.

Si raccomanda la supervisione di un adulto.

Non posizionare la piramide di vetro sul pavimento. Deve essere riordinata e riposta correttamente.

Il mazzo di carte

Questo mazzo di carte contiene *24 carte enigma* e *24 carte challenge*. Le carte enigma sono classiche sfide mentali con un problema da risolvere sul fronte e la soluzione sul retro. Per risolvere i problemi ci vuole logica e immaginazione. A volte c'è bisogno di pensiero laterale, ossia un procedimento risolutivo che non richiede un ragionamento logico lineare, perché, ad esempio, nel problema potrebbero esserci dei sottintesi o informazioni omesse, come negli indovinelli! Le carte challenge propongono delle sfide pratiche, prove, challenge proposte sotto forma di giochi di destrezza, ma anche attività che presuppongono di raggiungere un obiettivo. Sia gli enigmi che le challenge coinvolgono in qualche modo la piramide ottica presente nella scatola, ma non solo. Con le carte enigma e con le carte challenge si possono realizzare sfide uno contro uno o a due squadre.



CARTA ENIGMA



CARTA CHALLENGE

Regolamento

Si gioca uno contro uno o ci si divide in due squadre. Si dividono le carte enigmi e le carte challenge e si tengono separate in due mazzi. Ciascun giocatore (o squadra) prende una penna/matita e un foglio di carta per gli appunti o per segnare i punteggi.

Svolgimento. La sfida si svolge in due round:

Enigmi e Challenge.

Enigmi. Si prendono 2 carte a caso dal mazzo degli enigmi. I giocatori leggono la sfida su una delle carte e provano a risolvere l'enigma.

Il primo (o la prima squadra) che ritiene di aver trovato la soluzione, la pronuncia ad alta voce. Se la soluzione è valida, conquista i punti segnati sulla carta (indicati dai punti interrogativi: 1, 2 o 3 a seconda della difficoltà). Se la soluzione è errata o non accettabile, l'avversario segna un punto.

Si procede allo stesso modo con la seconda carta enigma. Quindi si stila la classifica provvisoria.

Challenge. A questo punto ogni squadra pesca una carta challenge. A turno, i concorrenti o le squadre si cimentano nella prova pescata cercando di eseguire la challenge nel miglior modo possibile e/o raggiungendo l'obiettivo descritto. Gli avversari si controllano a vicenda sulla corretta esecuzione della prova. Se la challenge è eseguita correttamente, il giocatore o la squadra guadagna 3 punti aggiuntivi che possono confermare o ribaltare il punteggio finale. Vince chi ha totalizzato più punti. Si può giocare anche da soli.