

Equilibrio Instabile

#Motricità fine

#Equilibrio instabile

#Sfida

Acrobat'

Contenuto

- 57 pedine in legno
- 3 dadi
- 20 dischi di cartone

Funzionamento

Posizionare un **disco di cartone** in mezzo al tavolo di gioco.

Il **primo giocatore lancia**

contemporaneamente **i tre dadi**. A questo punto, dovrà **posizionare tre pedine sui colori indicati dai dadi**.

L'**obiettivo** è posizionare le pedine in modo da consentire di **appoggiarci sopra un altro disco di cartone senza far crollare la torre**. Ultimato il posizionamento, i dadi passano al giocatore successivo.

Il primo giocatore che non sarà in grado di aggiungere pedine senza far crollare la torre si aggiudicherà la penalità della manche. **Vince il giocatore che, al termine del tempo concordato ad inizio partita, avrà fatto crollare la torre il minor numero di volte.**



#Motricità fine

#Equilibrio instabile

#Sfida

Torre di animali

Contenuto

- 29 animali in legno
- Un dado

Funzionamento

Collocare il **coccodrillo al centro del tavolo**. Ogni giocatore prende **sette animali** e li conserva **davanti a sé**. In base al numero di giocatori, gli animali restanti vengono riposti nella scatola.

A turno i **giocatori lanciano il dado, se esce:**

Un punto – Colloca un animale a scelta sulla piramide;

Due punti – Colloca due animali a scelta sulla piramide;

Coccodrillo – Prendi un animale a scelta e colloca con il muso o la coda a contatto con il coccodrillo (in questo modo allargherai la base d'appoggio);

Mano – Scegli un animale e dallo ad un altro giocatore: sarà lui ad aggiungerlo alla piramide;

Punto di domanda – Gli altri giocatori scelgono quale animale devi posizionare sulla piramide.

In caso di crollo anche solo parziale della piramide nel tentativo di aggiungere un animale, **il gioco viene sospeso** e il giocatore che ha causato il crollo riceve delle penalità (vedi regolamento per i dettagli).

Vince il giocatore che riuscirà a liberarsi di tutti gli animali.



#Motricità fine

#Equilibrio instabile

#Sfida

Torre infernale

Contenuto

- 29 animali in legno
- Un dado

Funzionamento

Costruire una torre impilando i parallelepipedi in file da tre; ogni fila deve mostrare una disposizione perpendicolare alla sottostante.

I **parallelepipedi** possono essere **disposti con colori mischiati o per blocco colore uniforme**.

Una volta costruita la torre, il gioco può avere inizio.

Il primo giocatore **lancia il dado**: il **colore** uscito **indica la tipologia** di parallelepipedo **da spostare**.

Utilizzando una sola mano, il giocatore quindi **sfila il parallelepipedo dalla torre** e lo **aggiunge al piano più alto rispettando l'orientamento**.

Se il **dado** indica la **stella**, il **giocatore sceglie liberamente** quale parallelepipedo sfilare poiché non è vincolato dall'obbligo del colore.

Terminato il posizionamento del parallelepipedo al piano superiore, **il turno passa al giocatore successivo**.

Chi fa crollare la torre perde la partita.



Copia modello

#Copia modello

#Sfida

Bicchieri sprint

Contenuto

- 20 bicchieri in plastica suddivisi in cinque colori diversi
- 24 carte obiettivo e un campanello



Funzionamento

Posizionare il **mazzo di carte coperte** e il **campanello al centro del tavolo**. Distribuire ad ogni giocatore **5 bicchieri di colore diverso**. Viene **rivelata la prima carta** del mazzo: i giocatori dovranno **contemporaneamente cercare di riprodurre la disposizione** orizzontale o verticale dei bicchieri. **Una volta riprodotta**, i giocatori devono **suonare il campanello**. Se la **disposizione è corretta**, il giocatore **conserva la carta obiettivo** vicino a sé. In caso di errore, una carta obiettivo precedentemente vinta viene inserita nuovamente nel mazzo.

Vince chi, terminato il mazzo, ha guadagnato più carte obiettivo.

#Copia modello

#Sfida

Ring-L-Ding

Contenuto

- 72 elastici per capelli colorati
- 32 carte obiettivo e un campanello

Funzionamento

Posizionare il **mazzo di carte coperte** e il **campanello al centro** del tavolo. **Spargere**, alla portata di tutti i giocatori, **gli elastici colorati**.

Rivelare una carta obiettivo. A questo punto, i giocatori devono **prendere gli elastici e riprodurre sulla propria mano la disposizione** degli elastici raffigurata. La **mano da "vestire" non è vincolata all'immagine**: si può usare indifferentemente la sinistra o la destra pronte o supinate.

Il giocatore che per primo termina il vestimento suona il campanello. Se la **disposizione è corretta**, il giocatore **conserva la carta obiettivo** vicino a sé. In caso di errore, una carta obiettivo precedentemente vinta viene inserita nuovamente nel mazzo.

Vince chi, terminato il mazzo, ha guadagnato più carte obiettivo.



#Copia modello

#Sfida

BBQ Party

Contenuto

- 16 ingredienti in legno
- 2 spiedini
- 3 dadi e un cartoncino poggia-dadi



Funzionamento

Distribuire ad entrambi i giocatori uno spiedino. Spargere, alla portata di tutti i giocatori, gli ingredienti di legno.

Un giocatore tira i tre dadi. Una volta che le combinazioni sono state rivelate, il giocatore che ha lanciato i dati sceglie un ordine di riproduzione disponendo i dadi sull'apposito cartoncino.

Al via, utilizzando la mano libera, entrambi i giocatori devono riprodurre la corretta disposizione degli ingredienti sul proprio spiedino.

Il giocatore che pensa di aver completato correttamente il proprio spiedino esclama "Pronto".



La versione descritta è la più semplice.

Prova anche le versioni **BBQ PARTY – Classica** e **BBQ PARTY – Memory**.

Istruzioni dettagliate:

https://milaniwood.com/download/MBBQ0-001_bbqparty_istruzioni.pdf

#Copia modello

#Sfida

Space builder

Contenuto

- 4 piani di gioco
- 4 serie di 8 carte "edificio" (fronte/retro)
- 20 carte obiettivo

Funzionamento



Posizionare il **mazzo di carte obiettivo coperto** al centro del tavolo.

Distribuire a **ciascun giocatore** la serie da **8 carte edificio** contraddistinta dal bordo colorato.

Viene **rivelata** ai giocatori una **carta obiettivo**.

Al via, i giocatori devono **riprodurre** con le proprie carte edificio **la disposizione raffigurata sulla carta obiettivo rispettando i rapporti spaziali tra le carte edificio**.

ATTENZIONE: l'orientamento della carta obiettivo può non essere lo stesso per tutti i giocatori. Non importa: **ogni giocatore riproduce la carta obiettivo secondo il proprio punto di vista**. Infatti: il **piano di gioco** e le **carte obiettivo non possono essere ruotate**.

Quando un giocatore termina il compito, **batte la mano sul mazzo** obiettivo coperto. Gli altri giocatori continuano a riprodurre. **Una volta che tutti i giocatori hanno terminato, si calcolano i punti** (https://www.djeco.com/data/rules/DJ08546_IT.pdf). **Vince chi, terminato il mazzo, ha guadagnato più punti.**

Rapidità visiva

#Rapidità visiva

#Sfida

Dobble

Contenuto

- 55 Carte

Principio

Due carte qualsiasi hanno un solo **simbolo in comune** (*stessa forma, stesso colore ma spesso dimensione diversa*). Indipendentemente dal tipo di gioco, bisogna sempre essere i più rapidi a **trovare il simbolo identico tra due carte**, nominarlo a voce alta e poi prendere la carta, piazzarla o scartarla a seconda delle regole del mini-gioco a cui si sta giocando.

Funzionamento

Distribuire a ciascun giocatore una **carta** che terrà momentaneamente **tenuta coperta davanti a sé**. Collocare le restanti carte in un mazzo al centro del tavolo con i simboli visibili. Al via, i **giocatori rivelano la propria carta**. L'**obiettivo** di gioco è **individuare il simbolo in comune tra la propria carta e la carta visibile in cima al mazzo**. Il giocatore che per primo riesce a trovare il simbolo prende la carta in cima al mazzo e la pone sopra quella davanti a sé. Il **gioco non si interrompe mai e termina quando i giocatori avranno esaurito il mazzo** di carta al centro del tavolo: **vince la partita il giocatore che avrà davanti a sé il maggior numero di carte**.



Originale



Forme e colori



Kids

#Rapidità visiva

#Sfida

Clack game

Contenuto

- 36 tessere magnetiche
- 2 dadi (colore e forma)

Funzionamento

Distribuire le tessere sul piano di gioco in modo che siano **visibili a tutti i giocatori**.

Un giocatore lancia i due **dadi contemporaneamente**:

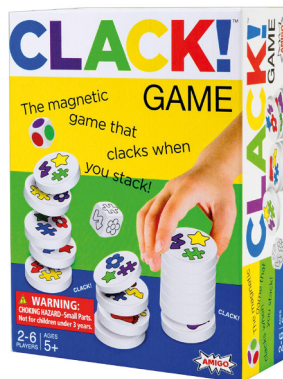
recepita l'accoppiata da ricercare, **tutti i giocatori** devono essere rapidi a **formare la torre di tessere con il disegno richiesto dai dadi**.

Le facce del **dado-colore** sono **giallo, rosso, verde, blu, viola e bianco**. Le **forme** disponibili sono **fiore, freccia, stella, piede, puzzle e faccia nulla**. Quando il **dado-colore** rivela la **faccia bianca**, i giocatori devono costruire una **torre con la forma indicata dal dado ma qualsiasi colore**; nel caso in cui il **dado-forma** rivela la **faccia nulla**, i giocatori devono costruire una **torre con qualsiasi forma del colore indicato dal dado**. Terminata la manche, i dadi vengono lanciati da un altro giocatore e il gioco procede.

Vince il giocatore che, una volta terminate le tessere, ha realizzato la torre complessiva più alta.

CURIOSITÀ – Perché CLACK?

Clack è la trascrizione del rumore provocato dalle tessere del gioco al momento dell'unione. Infatti, le **tessere sono magnetiche**: basta metterle vicine una sopra l'altra affinché si attacchino per formare la torre.



#Rapidità visiva

#Sfida

Twin it

Contenuto

- 135 tessere con motivo frontale e posteriore

Funzionamento

Distribuire in egual numero le tessere ad ogni giocatore che le terrà impilate davanti a sé.

Al proprio turno, **ogni giocatore rivela in mezzo al tavolo la prima tessera** del proprio mazzo (*tutte le tessere girate dai giocatori devono essere contemporaneamente visibili: non devono pertanto sovrapporsi l'una con l'altra*).

In qualsiasi momento, un giocatore che nota una **coppia identica di tessere la copre con le mani** e le **posiziona vicino a sé**. Queste due tessere devono essere sempre visibili ai compagni di gioco e poste una di fianco all'altra.

Tutte le **tessere visibili sul piano di gioco** possono essere considerate **valide per formare potenziali nuove coppie**. Sono quindi **utilizzabili**: le **prime tessere dei mazzi** dei giocatori, le **tessere rivelate sul tavolo di gioco** e le **tessere accoppiate raccolte dal tavolo** da qualcuno dei giocatori.

Alcune **tessere sono presenti in triplice copia**... Per ottenere questo **trio** è necessario **appoggiare** contemporaneamente le mani sulla **tessera sul piano di gioco e sulla coppia in possesso di un giocatore**. Il trio completato non può essere "rubato" da un altro giocatore.

Vince il giocatore che per primo riesce ad avere vicino a sé 5 coppie/trii.



#Rapidità visiva

#Sfida

Colpo d'occhio

Contenuto

- 216 oggetti sagomati, un puzzle
- 1 spinner
- 1 clessidra (40 secondi)



Classificazione

I 216 oggetti sagomati sono suddivisi in **3 macro-categorie**, ciascuna a sua volta divisa in **4 categorie**.

In totale sono possibili quindi 12 categorie, ciascuna identificata da un colore (caratterizzante il retro delle sagome appartenenti alla categoria).



ANIMALI CIBI OGGETTI

ANFIBI E RETILI



PESCI



UCCELLI



MAMMIFERI



FRUTTI



ORTAGGI



DOLCI



SALATI



STRUMENTI TECNOLOGICI



STRUMENTI MUSICALI



INDUMENTI



MEZZI DI TRASPORTO



MACRO-CATEGORIE

CIBI	CATEGORIE
	SALATI
	DOLCI
	ORTAGGI
OGGETTI	FRUTTI
	MEZZI DI TRASPORTO
	INDUMENTI
	STRUMENTI MUSICALI
ANIMALI	STRUMENTI TECNOLOGICI
	MAMMIFERI
	ANIMALI MARINI
	UCCELLI
	ANFIBI E RETILI



ANFIBI E RETILI

PESCI

UCCELLI

MAMMIFERI



FRUTTI

ORTAGGI

DOLCI

SALATI



STRUMENTI TECNOLOGICI

STRUMENTI MUSICALI

INDUMENTI

MEZZI DI TRASPORTO

#Rapidità visiva

#Sfida

Funzionamento

COLORE – Distribuire sul piano di gioco tutti gli oggetti sagomati capovolti (*lato colore visibile*). Lo **spinner** indicherà una categoria. Viene capovolta la clessidra. **Vince** la manche il giocatore che riesce a **raccogliere il maggior numero di oggetti sagomati del colore indicato** dallo spinner.

COLPO D'OCCHIO – Distribuire sul piano di gioco tutti gli oggetti sagomati (*lato immagine visibile*). Lo **spinner** indicherà una **macro-categoria**. Viene capovolta la clessidra. **Vince** la manche il giocatore che riesce a **raccogliere il maggior numero di oggetti sagomati corrispondenti alla macro-categoria indicata** dallo spinner.

COLPO D'OCCHIO SFIDA – Distribuire sul piano di gioco tutti gli oggetti sagomati (*lato immagine visibile*). Lo **spinner** indicherà una **categoria**. Viene capovolta la clessidra. **Vince** la manche il giocatore che riesce a **raccogliere il maggior numero di oggetti sagomati corrispondenti alla categoria indicata** dallo spinner.

OCCHIO MAGICO – Distribuire sul piano di gioco tutti gli oggetti sagomati (*lato immagine visibile*). **Comporre il puzzle**. Collocare lo spinner nello spazio dedicato al centro del puzzle. Lo **spinner** indicherà una categoria. Viene capovolta la clessidra. **Vince** la manche il giocatore che riesce a **raccogliere il maggior numero di oggetti sagomati compresi all'interno del settore e corrispondenti alla categoria indicata** dallo spinner.



PER OGNI MINI-GIOCO PROPOSTO, VIENE STABILITÀ UNA PENALITÀ DA APPLICARE IN CASO DI ERRORE DI RACCOLTA.

Domino

#Domino

#Concentrazione

#Individuale

Honey combs

Contenuto

- 52 tessere domino esagonali e un sacchetto di stoffa



Funzionamento

Ogni giocatore **riceve 3 tessere**. Una tessera viene posizionata al **centro del tavolo**. Le restanti tessere vengono momentaneamente lasciate all'interno del sacchetto di stoffa.

Il giocatore di turno deve **associare una propria tessera ad una o più presenti sul tavolo** in modo che **tutti i lati a contatto presentino la stessa immagine**. Il giocatore ottiene **1 punto per ogni lato associato**.

Nel caso in cui venga associata una tessera su tutti i suoi sei lati, il giocatore guadagna 5 punti premio (oltre a 6 dovuti per le associazioni corrette). C'è la possibilità di eseguire **giocate jolly**:

Ape colorata in uno dei lati consente di associare **quel lato** ad un'immagine a scelta;

Ape colorata al centro della tessera consente di associare qualsiasi lato ad un'immagine a scelta.

Terminato il proprio turno, il giocatore pesca casualmente una nuova tessera. **Vince il giocatore che, terminate le tessere in mano e nel sacchetto, ha guadagnato più punti.**

Il regolamento descritto riguarda la variante **IL FAVO GIGANTE**.

Leggi il regolamento ufficiale di **HONEY COMBS** – **Creativamente** per conoscere le versioni **LE TREDICI TESSERE** e **CHIUDI LA CELLA**.

<https://www.creativamente.eu/wp-content/uploads/2019/09/Regole-Honeycombs-web-2.pdf>

#Domino

#Concentrazione

#Individuale

Domino alternativi



Domino animali dello zoo



Qua la mano



Octo Domino



Domino Up

#Problem solving

#Visuo-Spaziale

#Individuale

Sovrapposizioni



**Gioco didattico
logistecca natura**



Trucky 3

Giochi di carte

#Decisioni rapide

#Sfida

Halli Galli

Contenuto

- 56 carte (divise in 4 frutti)
- 1 campanello da tavolo

Funzionamento

Distribuire le carte a ciascun giocatore in modo da ottenere mazzi delle stesse dimensioni.

Porre il **campanello al centro del tavolo**. I mazzi vengono mantenuti capovolti davanti ai giocatori.

Al proprio turno, i giocatori **rivelano la prima carta del loro mazzo**. Quando le **carte girate** dai giocatori danno come **somma 5 frutti uguali**, bisogna **schacciare il campanello cercando di farlo per primi**.

Il primo che riesce a schacciare correttamente il campanello si aggiudica le carte girate degli altri giocatori e deve porle sotto il proprio mazzetto.

Questo semplice schema si ripete fino a che un giocatore riuscirà a prendere tutte le carte di gioco.



#Decisioni rapide

#Sfida

Taco Gatto Capra Cacio Pizza

Contenuto

- Contenuto: 64 carte (suddivise in taco, gatti, capre, cacio, pizze, marmotte, narvali e gorilla)



Funzionamento

Dividere equamente le carte tra i giocatori e conservarle coperte davanti a sé. Al proprio turno, **ciascun giocatore rivela la prima carta del mazzo aggiungendola ad una pila centrale condivisa.**

Le **carte vengono rivelate ripetendo consecutivamente la sequenza** “Taco, gatto, capra, cacio, pizza” (ogni parola è associata ad una carta rivelata da un giocatore).

Il gioco procede con il ritmo descritto fino a che la **carta rivelata corrisponde alla parola pronunciata**. A questo punto, i giocatori devono **mettere la mano sulla pila centrale**. L'ultimo giocatore ad appoggiare la mano **prende la pila e l'aggiunge in fondo al proprio mazzo**. Questo giocatore, quindi, riprende il gioco rivelando una nuova carta.

E le **carte marmotte, narvali e gorilla**? Una volta svelate, obbligano tutti i giocatori a compiere **azioni speciali** prima di mettere la mano sulla pila centrale. Come nel caso di corrispondenza parola-immagine, l'ultimo giocatore ad appoggiare la mano sulla pila centrale aggiunge le carte al proprio mazzo.

Vince il giocatore che per primo termina il proprio mazzo.

#Decisioni rapide

#Sfida

Color addict

Contenuto

- 110 carte da gioco

Funzionamento

Distribuire ad ogni giocatore lo stesso numero di carte.

Ogni giocatore pesca tre carte

dal proprio mazzo, il restante mazzo viene mantenuto coperto davanti sè. **Rivelare una carta al centro del tavolo.**

Ogni **carta corrisponde a due colori**: la **parola** e il **colore in cui è scritta** (ad esempi: la parola ROSA, scritta in rosso).

Ogni giocatore deve, il più velocemente possibile, **scartare una carta dalla propria mano**. Per poter scartare una carta sul mazzo degli scarti occorre che questa **corrisponda alla carta in cima al mazzo per almeno un elemento**.

Riprendendo l'esempio precedente, parola **ROSA** scritta in **rosso**, i giocatori **possono scartare**:

- *Qualsiasi parola scritta in rossa*
- *Qualsiasi parola scritta in rosa*
- *Qualsiasi carta con scritto ROSA*
- *Qualsiasi carta con scritto ROSSO.*

Il giocatore che riesce a scartare una carta, ne pensa un'altra dal proprio mazzo in modo da **averne sempre tre tra le mani**.

Vince il giocatore che per primo riesce a liberarsi del proprio mazzo.

ATTENZIONE: le macchie di colore raffigurate sulle carte hanno il solo scopo di confonderti!



#Decisioni rapide

#Sfida

Avocado smash

Contenuto

- 70 carte da gioco

Funzionamento

Distribuire ad ogni giocatore lo **stesso numero di carte**.

Ogni giocatore **rivela in mezzo al tavolo la prima carta** del proprio mazzo,

associando al gesto il conteggio

progressivo (quindi il primo giocatore dirà "1", il secondo "2" e così via fino al numero 15). **Pronunciato il 15, la sequenza riprende da 1.**

Quando il **numero raffigurato** sulla carta **corrisponde** a quello pronunciato, i giocatori, urlando "Smashing avocado", devono essere rapidi ad **appoggiare la propria mano sulla pila** condivisa.

L'**ultimo giocatore** a raggiunge la pila condivisa, **prende tutte le carte** e le aggiunge al proprio mazzo.

Il gioco riprende: **il giocatore che ha perso rivela la prima carta** pronunciando "1".

Oltre alle carte numero, ci sono le carte **Change direction**, **Smash** e **Guacamole**:

– *Se viene rivelata la carta Change direction, viene invertito del senso di gioco e il conteggio;*

– *Se viene rivelata la carta Smash, tutti i giocatori devono appoggiare la mano sulla pila centrale: l'ultimo prende la pila condivisa e la aggiunge al proprio mazzo;*

– *Se viene rivelata la carta Guacamole, tutti i giocatori devono urlare "Guacamole": l'ultimo prende la pila condivisa e la aggiunge al proprio mazzo.*

Vince il giocatore che per primo termina il proprio mazzo.



#Decisioni rapide

#Sfida

Peach snaps

Contenuto

- 74 carte da gioco

Funzionamento



Distribuire ad ogni giocatore lo **stesso numero di carte**. Ogni giocatore **pesca tre carte dal proprio mazzo**, il restante mazzo viene mantenuto coperto davanti sè.

Rivelare una carta al centro del tavolo.

Ogni carta presenta **tre caratteristiche**: **colore dello sfondo**, **tipo di oggetto** raffigurato e **numero di oggetti** raffigurati.

Al via, tutti i giocatori devono aggiungere alla pila centrale una **carta dalla propria mano che abbia almeno una caratteristica in comune** con l'ultima carta aggiunta.

Il giocatore che aggiunge la carta deve **dichiarare ad alta voce la caratteristica in comune**. In caso di due o tre caratteristiche in comune, queste devono essere tutte quante dichiarate.

Il giocatore che riesce a **scartare una carta**, **ne pesca un'altra** dal proprio mazzo in modo da averne sempre tre tra le mani.

Oltre alle carte classiche, ci sono le carte **Freeze**, **Clear-hand** e **New-pile**:

- **Carta Freeze**: *il giocatore che la scarta blocca un avversario a scelta per 5 scarti;*
- **Carta Clear-hand**: *consente al giocatore di scartare immediatamente le tre carte che ha in mano (ovvero carta Clear-hand e le altre due carte);*
- **Carta New-pile**: *scartata di fianco alla pila principale, costituisce la base per un'altra pila di scarti sfruttabile dai giocatori.*

Vince il giocatore che per primo termina il proprio mazzo.

Giochi di memoria

#Memoria

#Sfida

Brain box

Contenuto

- 54 carte fronte-retro (immagine-domande),
- 1 clessidra
- 1 dado

Funzionamento

Pescare ad occhio chiusi una carta dal mazzo.

A questo punto viene girata la **clessidra (10 secondi)**: il **giocatore che ha pescato** la carta cerca di **memorizzare il maggior numero di dettagli** possibile.

Scaduto il tempo, la **carta viene ceduta ad un giocatore a scelta** che, **lanciato il dado**, legge la domanda indicata dal **numero uscito**.

Il **giocatore che ha pescato la carta** deve rispondere alla domanda: se la risposta è **corretta, tiene la carta**; se è **sbagliata, la carta viene inserita nuovamente nel mazzo** per essere pescata in seguito da un altro giocatore.

Il gioco procede secondo le regole descritte per **10 minuti**: allo scadere del tempo, **chi avrà ottenuto il maggior numero di carte sarà il vincitore**.



La linea BRAINBOX è disponibile in molte versioni: Dinosauri, Animali, Harry Potter... E altri ancora!

#Memoria

#Sfida

C'era un pirata

Contenuto

- 76 carte oggetti
- 60 carte totem
- 6 tavole bandiera
- 36 pepite e una botte

Funzionamento

Sparpagliare le carte oggetto alla portata di tutti i giocatori.

Consegnare ad ogni giocatore una **tavola bandiera**.

Posizionare la **botte al centro del tavolo**.

Un **giocatore pesca una carta totem dal mazzo** e **legge la descrizione** del totem scritta sulla carta: in questi istanti, **gli altri giocatori devono unicamente ascoltare** il compagno.

Al via, tentando di **ricordare quanto ascoltato**, devono **prendere una carta oggetto alla volta** e posizionarla sulla propria tavola bandiera per **ricostruire il totem**.

Se non ci sono più carte oggetti disponibili, i giocatori **lasciano vuota** la casella.

Una volta che il **totem è concluso**, il giocatore **afferra la botte** gridando **"All'arrembaggio!"**.

In base alle **carte oggetto posizionate correttamente**, i giocatori **vincono le pepite**.

Vince il giocatore che, terminate le pepite disponibili, ne possiede il maggior numero.



#Memoria

#Sfida

Sardines

Contenuto

- 40 carte sardina
- 10 carta scatola di sardina



Funzionamento

Distribuire **5 carte sardina** a ciascun giocatore. Conservare le restanti carte sardina in un mazzo. **Posizionare le carte scatola di sardine al centro, su una pila e con la faccia nascosta.**

I giocatori **dispongono le proprie carte su una linea davanti a sé** con la **faccia nascosta.**

A questo punto viene **rivelata una carta scatola di sardine**. I giocatori **osservano per qualche secondo** le sardine nella scatola **per memorizzarle.**

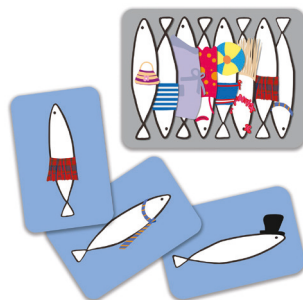
Quando **tutti i giocatori sono pronti**, si **nasconde** nuovamente la carta scatola di sardine.

Adesso i **giocatori rivelano le loro 5 carte**. I giocatori, quindi, **piazzano davanti a sé le carte sardine che pensano di aver visto sulla carta scatola di sardine**. Se hanno due sardine identiche, devono piazzarne solo una.

È giunto il momento della verifica: **le sardine corrette vengono impilate in un mazzo** vicino al giocatore mentre **per ogni risposta errata il giocatore dovrà aggiungere una carta sardina** precedentemente vinta.

Le **carte sardina vinte devono essere sostituite** con altre pescate dal mazzo.

Terminate le dieci carte scatole di sardine, il giocatore che avrà guadagnato più carte sardina sarà il vincitore.



#Memoria

#Sfida

TRACKO

Contenuto

- 12 carte mappa del tesoro
- 4 carte tempio
- 4 fogli trasparenti
- 4 pennarelli cancellabili e un blocchetto segnapunti

Funzionamento

Dotare **ciascun giocatore** di una **carta tempio**, di un **foglio trasparente** e di un **pennarello cancellabile**.

Posizionare al **centro del tavolo** il mazzo di **carte mappa del tesoro coperte**.

Ad **ogni manche** viene **rivelata una carta mappa del tesoro**.

Fissato un tempo di osservazione, i giocatori devono **memorizzare il percorso** che consente di **raccogliere le monete d'oro** evitando le **botole** e gli **ostacoli**.

Alla fine del tempo concesso, i giocatori dovranno **tracciare un percorso sulla loro carta tempio** (utilizzando il foglio trasparente).

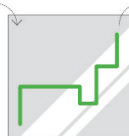
Nella fase di verifica, viene effettuato il **conteggio dei punti**.

Vince chi, terminate le carte mappa del tesoro, ha accumulato il maggior numero di monete d'oro.

Il regolamento descritto è semplificato. Per i dettagli visualizzare i canali **Erickson**.
Regolamento: https://static.erickson.it/prod/files/128925_low-ist-tracko-590-1967-1.pdf



Tempio



Percorso disegnato



Percorso sovrapposto alla mappa del tesoro

#Impilare

#Equilibrio Instabile

#Individuale

Impilare

Equilibrio instabile



Gioco di equilibrio
Move it!



Big boom



Ze Balanceo

#Impilare

#Cubetti

#Individuale

Impilare Cubetti



Block Ville



**Cubetti da costruzione
classici**



**Gioco da accatastare
cubetti**



**Mattoncini di equilibrio
in legno safari**



**Cubetti da costruzione
in legno zoo**

#Impilare

#Equilibrio Esperti

#Individuale

Impilare

Equilibrio esperti



SPLASH
Il gelato equilibrista



PIKS
Building games



STIX
Building games

Giochi di parole

#Decisioni rapide

#Sfida

ITZI

Contenuto

- 124 carte-indizi
- 63 carte-lettere

Funzionamento

Separare le **carte-indizi** dalle **carte-lettere**.

Distribuire a ciascun giocatore **5 carte-lettere**.

Posizionare il **mazzo di carte-indizi** al centro del tavolo con la **faccia delle domande coperta**.

A turno, un **giocatore rivela una carta-indizio**. A questo punto, i giocatori devono **trovare una parola che soddisfi quanto indicato sulla carta e che inizi con una lettera presente su una delle carte-lettera** in proprio possesso. Per dire la parola, i giocatori devono **prenotarsi appoggiando la mano sul mazzo domande** posto al centro del tavolo.

Il **giocatore più lesto scarta la carta-lettera** utilizzata per vincere la manche.

Terminato il turno di gioco, **viene rivelata una seconda carta-indizi** ed il gioco prosegue.

Vince il giocatore che per primo esaurisce le cinque carte-lettere in proprio possesso.

Abbiamo descritto la versione base di ITZI.

Creativamente ha inventato ulteriori versioni di gioco: **OCCHIO AI COLORI**, **ATTENTO ALL'ICONA**, **COMBO** e **TROVA L'INDIZIO**.

<https://www.creativamente.eu/wp-content/uploads/2021/12/Itzi-regole.pdf>



#Decisioni rapide

#Sfida

SLAPZI

Contenuto

- 126 carte-immagini
(stampa fronte-retro 252 foto)
- 61 carte-indizio

Funzionamento

Separare le **carte-immagini** dalle **carte-indizio**.
Distribuire a ciascun giocatore **5 carte-immagini**.

Posizionare il **mazzo di carte-indizio** al centro del tavolo con la **faccia delle domande coperta**.

I giocatori dispongono le proprie **carte-immagini** sul tavolo davanti a loro.

A turno, un giocatore **rivela una carta-indizio**. A questo punto, i giocatori devono **trovare un'immagine che soddisfi quanto indicato** sulla carta.

Dato che le immagini sono stampate fronte-retro, se necessario, è **consentito ai giocatori capovolgere le carte** immagini.

Per dire la parola, i giocatori devono **prenotarsi appoggiando la mano sul mazzo-indizi** posto al centro del tavolo.

Il **giocatore più lesto** scarta la **carta-immagine** utilizzata per vincere la manche.

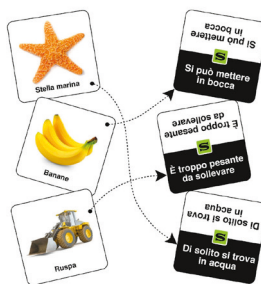
Terminato il turno di gioco, **viene rivelata una seconda carta-indizio** ed il gioco prosegue.

Vince il giocatore che per primo esaurisce le cinque carte-immagini in proprio possesso.

Abbiamo descritto la versione base di **SLAPZI**.

Creativamente ha inventato ulteriori versioni di gioco: **OPPURE, SÍ E NO, SUPER, DOPPIO, CONTRARIO, DOPPIO E CONTRARIO e TROVA L'INDIZIO**.

<https://www.creativamente.eu/wp-content/uploads/2019/09/Regole-Slapzi.pdf>



#Decisioni rapide

#Sfida

PASSA LA BOMBA – Junior

Contenuto

- 55 carte-scenario
- 1 miccia esplosiva (la bomba)



Funzionamento

Disporre 10 carte-scenario con l'immagine coperta al centro del tavolo.

A turno, **un giocatore rivela la carta-scenario.**

Al via, **viene accesa la bomba** che esploderà improvvisamente in un arco temporale compreso tra **10 e 60 secondi.**

A questo punto, i **giocatori devono passarsi la bomba** di mano in mano **pronunciando parole raffigurate o collegate** a quando viene rivelato dall'immagine.

Il **giocatore che ha la bomba** in mano al momento dell'**esplosione** ottiene una **penalità.**

Vince il giocatore che, al termine del tempo di gioco stabilito, ha ottenuto meno penalità.



PASSA LA BOMBA è stato prodotto nella versione Junior (descritta) e Senior. Il funzionamento generale è il medesimo.

Quale è la differenza?

Versione Junior: stimolo di partenza è un'immagine

Versione Senior: stimolo di partenza è una sillaba

#Rapidità visiva

#Dadi

#Sfida

Giochi di dadi

Tre semplici tre regole di gioco

1. **Spargere i target** al centro del tavolo
2. **Lanciare i dadi** per identificare il target della ricerca
3. **Afferrare il target** prima degli altri.



Patsch!

Little observation



Catch it

Trova la caramella

Motricità globale

#Motricità Globale

#Sfida

Little Action

Contenuto

- 6 miniature di animali
- 20 carte sfide
- 12 medaglie



Funzionamento

Collocare il **mazzo di carte sfide al centro del tavolo** vicino alle miniature di animali e alla scatola.

A turno, un giocatore **pesca una carta sfida** e tenta di **eseguire quanto richiesto**.

Le sfide possono essere riassunte come segue:

La piramide: collocare due animali uno sopra l'altro (copia modello);

Il lancio: far atterrare con un lancio l'animale nella scatola;

L'equilibrio: tenere un animale in equilibrio sulla propria testa;

Il maneggio: far girare un animale attorno al busto (passaggio davanti-dietro);

Il tiro: abbattere un animale collocato sulla scatola con il lancio di un altro animale;

Lanciare e riacciuffare: lanciare in aria un animale e riprenderlo al volo.

Il giocatore che completa la sfida ottiene una medaglia.

Vince il giocatore che, terminate le medaglie disponibili, ne ha vinte di più.

#Motricità Globale

#Sfida

Batti e ribatti

Contenuto

- 48 carte musicali
(8 carte per 6 tipologie)



Funzionamento

Scegliere il ritmo musicale (per i principianti consigliato 4/4).

Posizionare sul tavolo una **sequenza di carte musicali a scelta** in base alle proprie abilità.

Per facilitare la lettura dello "spartito", si consiglia di **raggruppare le carte secondo il ritmo scelto**.

In questo modo: ogni carta corrisponde ad un battito, ogni gruppo ad una battuta.

Ogni sagoma corrisponde ad un **movimento del corpo da eseguire** rispettando il ritmo scelto. La

carta "pausa" non deve essere accompagnata da alcun movimento ma solamente dal **silenzio**.

A turno **ogni giocatore esegue la sequenza**. Se sbaglia viene eliminato. **Un giocatore per turno dirige**

l'esecuzione decidendo se l'esecuzione è stata eseguita a tempo o meno.

L'unico giocatore non eliminato vince la partita.



#Sovrapposizioni

#Visuo-spaziale

#Individuale

Matrioska

Problem solving



Bunny boo



Peek a zoo

#Memoria

#Sfida

Memory



Memo safari



Memo jungle 30 pezzi



Combo memo



Memo dingo



Optical memory game



Memo challenge

Carte rapide

#Rapidità visiva

#Sfida

Minimatch

Contenuto

- 52 carte (schede di osservazione + carte-ricerca)



Funzionamento

Ogni giocatore riceve **5 carte-ricerca**. Il resto delle carte-ricerca viene posto impilato sul tavolo di gioco.

Al centro del tavolo viene posto il **mazzo delle schede di osservazione capovolte**.

Ad ogni turno, un giocatore rivela la **prima carta del mazzo** delle schede di osservazione: i giocatori devono essere **veloci a scartare una delle carte-ricerca che hanno tra le mani**. Quale? Quella che raffigura un **elemento in comune** con la **scheda di osservazione**.

Se la carta scartata è **corretta**, il giocatore **guadagna la scheda di osservazione**; se la carta scartata è **scorretta**, il giocatore **aggiunge una carta-ricerca alla propria mano**.

Vince il giocatore che per primo riesce a liberare la propria mano dalle carte-ricerca.

#Rapidità visiva

#Sfida

Bataflash

Contenuto

- 32 Carte

Funzionamento

Le **carte** vengono **distribuite** tra i **giocatori** (quelle in eccesso vengono rimosse dal gioco).

Ogni giocatore pone il proprio **mazzo** con le **immagini coperte** davanti a sé.

Al segnale, **contemporaneamente**, i giocatori rivelano la **prima carte del proprio mazzo**.

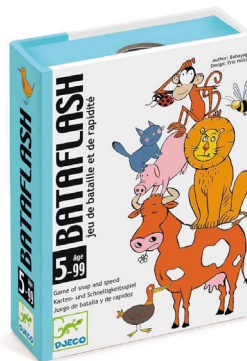
A questo punto parte la caccia: ogni giocatore deve **cercare l'animale in comune** tra tutte le carte.

Il primo che crede di averlo individuato dice il **nome dell'animale**: se ha visto **giusto** **ottiene tutte le**

carte in tavola, se ha **sbagliato** **cede la propria carta** ad un giocatore a scelta.

Se non c'è alcun animale in comune tra le carte, ognuno rimette la propria carta in fondo al mazzo.

Vince il giocatore che riuscirà a recuperare tutte le carte.



#Rapidità visiva

#Sfida

Misterix

Contenuto

- 54 carte scenario

Funzionamento

Posizionare il **mazzo di carte coperto** al centro del tavolo.

Quando tutti i giocatori sono pronti e attenti, viene **girata la prima carta** della pila in modo che tutti i giocatori possano vederla correttamente.

Tutti i giocatori **giocano allo stesso tempo** e osservano la carta **cercando l'intruso**: un piccolo **oggetto** o un **animale che non c'entra nulla** con il tema dello scenario raffigurato sulla carta.

Il primo giocatore che pensa di aver **trovato l'intruso** **posa il dito indice sull'oggetto** (per mostrare agli altri giocatori dove si trova), **nominandolo** ad alta voce: "Coniglio!" "Scarpa!" ...



#Rapidità visiva

#Sfida

Visual

Contenuto

- 92 carte

Funzionamento

Posizionare il **mazzo di carte** **al centro** del tavolo con la frase visibile. Ogni giocatore riceve una **carta**

che tiene davanti a sé con le **figure visibili**.

Al via viene girata la **prima carta coperta del mazzo**: a questo punto, ogni giocatore dovrà cercare

sulla propria carta una **figura che rispetta quanto richiesto dalla frase**.

Chi pensa di aver **trovato la risposta mette la mano sulla carta** scoperta al centro del tavolo e **mostra** ai compagni di gioco la **corrispondenza**.



Colori e forme

#Esecutivo-attentivo

#Selezione-inibizione

Questo e quello: forme e colori

Contenuto

- 24 pezzi di puzzle
- 11 gettoni premio



Funzionamento

Distribuire a ciascun giocatore **tre pezzi di puzzle**. Impilare a **faccia coperta** i **restanti pezzi** al centro del tavolo di gioco.

Il giocatore che inizia **posiziona un proprio pezzo al centro** del tavolo e **pesca un pezzo**.

Il giocatore successivo deve **attaccare un pezzo al puzzle** che via via si va componendo. Possono stare **vicini** i gettoni che hanno **in comune la forma e/o il colore**. Terminata la giocata, è necessario **pescare un pezzo dalla pila**. Se non è possibile aggiungere un pezzo, si passa il turno senza pescare il pezzo. In base alla **complessità della giocata** si **guadagnano gettoni premio** con punteggio crescente.

Vince il giocatore che, terminati i pezzi, ha guadagnato il maggior numero di punti.

#Esecutivo-attentivo

#Selezione-inibizione

Filo di arianna

Contenuto

- 45 bottini
- telo con labirinto
- sacchetto



Funzionamento

Distribuire a ciascun giocatore **5 bottoni**. Riporre i restanti all'interno del sacchetto.

Al **proprio turno** ciascuno mette un **bottone sul filo** se ha lo **stesso colore o forma o dimensione**

dell'ultimo bottone ed eventualmente degli altri vicini, quando si arriva all'occhiello con le frecce.

Chi riesce ad **attaccare** un bottone, ne **pesca uno nuovo** dal sacchetto, **cercando di tastare** quello con la **dimensione e la forma che gli mancano**.

Chi non riesce ad attaccare, deve mettere uno dei suoi **bottoni nel sacchetto**.

Sulla base delle mosse effettuate, lungo il percorso si possono vincere dei bottoni premio.

Vince chi esce dal labirinto con più bottoni.

Versione di allenamento: IL GIOCO DELLE TORRI

https://milaniwood.com/download/MFDA0-001_filodiarrianna_istruzioni.pdf

#Esecutivo-attentivo

#Selezione-inibizione

Domino memory

Contenuto

- 36 tessere memory
- 36 tessere domino
- 51 carte-domanda (utilizzabili per i giochi Caccia alla Carta e Uno, Due e Tre)
- 6 carte-regola (utilizzabili per il gioco Occhio di Lince)
- 6 carte-regola (utilizzabili per il gioco Bastian Contrario)



Funzionamento

Domino memory racchiude **diversi giochi** (individuali e di gruppo) pensati per stimolare la **capacità di gestire** simultaneamente **due o più fonti di informazione**.

Le carte sono infatti costruite utilizzando tre diversi parametri:

1. Il **colore dello sfondo** (Giallo, Rosso o Blu)
2. Il **colore delle figure** (Giallo, Rosso o Blu)
3. La **forma delle figure** (Cerchio, Quadrato e Triangolo).

Il punto di forza di DOMINO MEMORY è rappresentato: dalla trasversalità di utilizzo dei materiali fornito, dalle molteplici possibilità di gioco (19!) proposte dagli autori.

https://static.erickson.it/prod/files/193482_ist-domino-memory-978-88-590-2865-9.pdf

#Esecutivo-attentivo

#Selezione-inibizione

Figure logiche



Contenuto

48 pezzi

Caratteristiche:

- 4 forme
- 3 colori: rosso-giallo-blu
- 2 spessori
- 2 grandezze

Valigetta figure logiche in plastica

Contenuto

48 pezzi

Caratteristiche:

- 4 forme
- 3 colori: rosso-giallo-blu
- 2 spessori
- 2 grandezze



Figure logiche in legno

Autocontrollo

#Decisioni rapide

#Sfida

Savanimo

Contenuto

- 6 animali
(3 grigi / 3 arancioni)
- 5 dadi (4 dadi animali, 1 dado colore)
- 25 gettoni animali

Funzionamento



Disporre i **6 animali in cerchio al centro** del tavolo alternando animali grigi e animali arancioni. Ad ogni turno di gioco, un giocatore **lancia contemporaneamente i 5 dadi** e successivamente tutti i giocatori tentano di afferrare l'animale del cerchio indicato dalla combinazione di dadi.

Se il dado colore indica l'arancione, bisogna osservare il risultato dei 2 dadi "animali arancioni":

- Se i 2 dadi "animali arancioni" indicano lo stesso animale, bisogna prendere quell'animale;
- Se i 2 dadi "animali arancioni" indicano 2 animali diversi, bisogna prendere l'animale grigio posizionato tra questi 2 animali arancioni.

Se il dado "colore" indica grigio, bisogna osservare il risultato dei 2 dadi "animali grigi":

- Se i 2 dadi "animali grigi" indicano lo stesso animale, bisogna prendere quell'animale;
- Se i 2 dadi "animali grigi" indicano 2 animali diversi, bisogna prendere l'animale arancione posizionato tra questi 2 animali grigi.

Il giocatore che è stato **più veloce** a prendere l'animale corretto **conquista un gettone animale. Il primo giocatore che guadagna 6 gettoni vince la partita.**

#Decisioni rapide

#Sfida

Mosquito

Contenuto

- 48 carte
(16 zanzare, 16 api, 16 mele),
- 7 personaggi (4 api, una zanzara, un fiore, una mela)
- 25 gettoni coccinella



Funzionamento

Disporre al centro del tavolo la zanzara, la mela e il fiore. Distribuire a ciascun giocatore un'ape e un mazzo di carte. Ogni giocatore ha lo stesso numero di carte dei compagni di giochi. I giocatori tengono il proprio mazzo di carte coperto davanti a sé.

Al via, i giocatori rivelano contemporaneamente una carta:

Se **2 o più giocatori** rivoltano una carta **zanzara**, devono, e solamente loro, **battere sulla zanzara**;

Se **2 o più giocatori** rivoltano una carta **ape**, devono, e solamente loro, **posare la loro ape** sul fiore;

Se **2 o più giocatori** rivoltano una carta **mela**, **tutti** i giocatori devono cercare di **afferrare la mela**;

Se non viene rivoltata **nessuna carta in comune**, non accade **niente**.

Il giocatore **più rapido** ottiene un **gettone coccinella**.

Vince il giocatore che avrà ottenuto più gettoni al termine della partita..

Visita i canali ufficiali de La Lucerna per scoprire altri utilizzi di MOSQUITO e scaricare materiali per implementare le possibilità di gioco

#Decisioni rapide

#Sfida

Fantablitz

Contenuto

- 60 carte obiettivo
- 5 oggetti di legno di colore e forme diverse (fantasma bianco, poltrona rossa, bottiglia verde, libro blu e topo grigio)



Funzionamento

Disporre i **5 oggetti** e il **mazzo di carte coperte** al centro del tavolo.

Tutti i giocatori **giocano contemporaneamente**. Ad ogni turno, un giocatore **rivela la prima carta**.

Se sulla carta c'è un **oggetto di forma e colore corrispondenti** a quello reale, quello è l'**oggetto da prendere**;

Se i **2 oggetti** sulla carta **non corrispondono** per forma e colore a quelli reali, l'**oggetto da prendere** è l'unico **non presente sulla carta** per forma e colore.

La verifica di fine turno consente al **giocatore più rapido** di **confermare** il **punto** guadagnato (e quindi di conservare la carta della manche) oppure di **perdere** un **punto** (e quindi consegnare una carta vinta in manche precedenti).

Vince il giocatore che al termine del mazzo avrà guadagnato più carte.

#Decisioni rapide

#Sfida

Manolesta

Contenuto

- 60 carte gesti
(battere le mani davanti a sé/sopra la testa/sul tavolo)
- 60 carte numeri (1, 2, 3)
con due sfondi diversi
- 30 pepite



Funzionamento

Ogni giocatore posiziona da vanti a sé un **mazzo di carte gesti** e uno di **carte numeri**.

Al via, ogni giocatore **rivela contemporaneamente** una **carta gesto** e una **carta numero**. In base alle combinazioni apparse, i giocatori dovranno capire **quale gesto eseguire e per quante volte**.

Quale gesto? È necessario osservare le carte gesti...

Se le carte dei due giocatori rappresentano lo stesso gesto, si eseguirà il gesto rappresentato sulle carte;

Se le carte dei due giocatori sono diverse, si eseguirà il gesto non rappresentato sulle carte.

Quante volte? È necessario osservare le carte numeri...

Se le carte dei due giocatori sono dello stesso colore, si dovranno sommare i numeri presenti sulle carte;

Se le carte dei due giocatori sono di colori diversi, si dovrà sottrarre il numero minore dal numero maggiore. Nel caso in cui il risultato sia zero, bisognerà gridare «Manolesta» e non eseguire i gesti.

Il giocatore che per primo esegue il gesto corretto nel numero corretto di volte (o, nel caso dello zero, che urla «Manolesta» per primo) vince una pepita dal suo avversario.

Carte memoria

#Memoria di lavoro

#Sfida

Tip tap clap

Contenuto

- 32 carte
(4 x 8 rumori e imitazioni)

Funzionamento

Posizionate il **mazzo di caccia a faccia coperta** al centro del tavolo.

Un giocatore rivela la **prima carta del mazzo eseguendo il gesto** rappresentato.

Il giocatore successivo rivela una **seconda carta**: adesso i movimenti da riprodurre saranno quello **precedente e quello raffigurato sull'ultima carta**.

Un **terzo** giocatore esegue il **medesimo schema**.

Il gioco procede seguendo il ritmo descritto.

Chi non è più in grado di riprodurre la sequenza prende l'ultima carta aggiunta e la conserva (rappresenterà il punteggio negativo della manche). Le **restanti carte** accumulate vengono **mescolate al mazzo** delle carte coperte. **Il giocatore "smemorato" riprende il gioco, mostrano nuovamente la prima carta del mazzo.**



#Memoria di lavoro

#Sfida

Forest adventure

Contenuto

- 8 carte partenza-arrivo
- 45 carte passaggio
- 3 carte bonus

Funzionamento

La partita si svolge in **due fasi**: quella della scelta in cui i giocatori **raccolgono le carte passaggio** e quella della **costruzione in cui creano i percorsi** acrobatici sugli alberi.

Le carte passaggio e bonus vengono mischiate e poste coperte al centro del tavolo.

Fase di raccolta delle carte passaggio – Ad ogni turno di gioco, vengono scoperte due carte. Il giocatore di turno deve scegliere una delle due carte sulla base del percorso che intende costruire.

Le carte scelte vengono conservate coperte davanti a ciascun giocatore. La carta non selezionata viene scartata.

Fase di costruzione – Una volta esaurito il mazzo, i giocatori costruiscono il percorso sugli alberi più lungo possibile. L'obiettivo è unire due carte partenza-arrivo utilizzando le carte passaggio in possesso.

Vince chi è stato in grado di costruire il percorso corretto più lungo.



#Memoria di lavoro

#Sfida

Ho una fame che..

Contenuto

- 54 carte animali
- 12 carte versi
- 12 carte caramelle
- 15 gettoni caramelle



Funzionamento

Si mescolano le **78 carte** (animali, versi e caramelle) e si **distribuiscono in numero uguale** tra i giocatori. Ogni giocatore pone **davanti a sé il mazzo di carte coperte**.

Il giocatore di turno scopre al centro del tavolo la prima carta del proprio mazzo:

Se è una caramella, deve unicamente aggiungere un gettone al piatto di vincita e passare il turno al compagno di giochi;

Se è un animale, dovrà elencare nell'ordine di uscita le carte animali presenti nel mazzo svelato;

Se è un verso, dovrà imitare il verso dell'animale raffigurato e successivamente elencare nell'ordine di uscita le carte animali presenti nel mazzo svelato: se l'ordine è corretto, il giocatore guadagna il piatto dei gettoni.

Vince il giocatore che possiede più gettoni alla fine della partita.

Il regolamento esposto è riassuntivo. Vi invitiamo a consultare i canali ufficiali Erickson per i dettagli:

ISTRUZIONI: https://static.erickson.it/prod/files/128916_low-ist-ho-una-fame-che-590-1414-0.pdf

TUTORIAL YOUTUBE: <https://www.youtube.com/watch?v=ILzJvCNMitQ&t=62s>

#Memoria di lavoro

#Sfida

Poule poule

Contenuto

- 55 carte
- 24 gettoni segnapunti

Funzionamento

Le **55 carte** comprendono i tre **attori base** (uovo, gallina e volpe) per le partite **per principianti** e **altri attori** (il cane WAF, la volpe travestita da gallina, la papera COIN, etc.) per le partite per **esperti**. In base alla difficoltà scelta, vengono creati i mazzi di gioco.

A turno, un giocatore ricopre il **ruolo del mazziere**. Gli altri giocatori **prestano attenzione alle figure** che lentamente vengono **rivelate** una sopra l'altra.

L'**obiettivo di gioco** è essere il primo a **segnalare** la presenza di **5 uova** nel pollaio.

Le **carte volpe** e le **carte gallina** modificano il **numero delle uova** momentaneamente presenti. **In che modo avviene il conteggio?**

Quando nel pollaio arriva un uovo, quell'uovo è disponibile;

Quando arriva una gallina, se c'è un uovo disponibile, la gallina si mette sopra l'uovo per covarlo e dunque l'uovo da quel momento non è più disponibile;

Quando arriva una volpe, se c'è un uovo covato da una gallina, la volpe si mangia la gallina e dunque l'uovo ricompare e torna disponibile.



Consulta le istruzioni Creativamente per avere i dettagli completi di tutti gli attori: <https://www.creativamente.eu/wp-content/uploads/2019/12/Regole-Poule-Poule-web.pdf>